

American Dream Team. LUCKIES MERICAN BLEND LUCKIES MERICAN BLEND FILTERS FILTERS

Lucky Strike. Sonst nichts.



Runde "The 11th Hour"

ligflieger und besucht eine Computerfirma im kühleren Ausland. Im abgelaufenen Sommermonat kannte unsere Reisetätigkeit deshalb keine Grenzen. So düste Knut z.B. nach Paris und hatte in der Stadt der Liebe ein Treffen mit Pressesprecherin

Emma Kreuz und der neuesten Sierra-Software. Frank übernahm den trendgemäß "coolsten" Job und fandete auf der Siggraph in Florida nach neuen Grafik-Highlights und "Virtuell Reality"-Applikationen. Ob er im Cyberspace fündig geworden ist, erfahrt Ihr in seinem Messebericht ab Seite 98.

Michael nutzte seinen Sommerurlaub für einen ausgedehnten Kalifornientrip, inklusive (Lucas-Arts sei dank!) Besuch der "Skywalker Ranch":

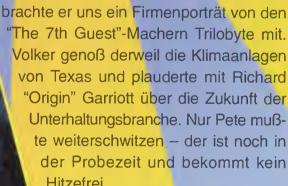
Neben einem Koffer voller

Laserdisks und neuen Star-Trek-Modellen Hitzefrei.

Visionär: Richard Garriott hat die Spiele-Zukunft fest im Griff

treffen sich die

Renderprofis

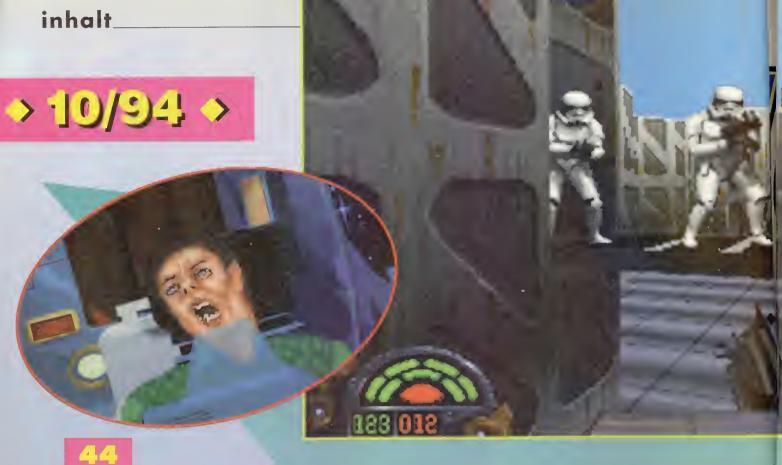


Immer einen kühlen Kopf wünscht Euer

Power-Play-Team

Wir grüßen alle Mädchen: **Emmanuelle Kreuz** und Sam Flint von Sierra grüßen zurück





Starflight is Back: Joe Ybarras Alien Legacy wandelt auf bekannten Sciencefiction-Pfaden

Ultima underworld meets System Shock: Origins neues Scroll-Epos versetzt uns in die ferne Zukunft

Aktuell

News	6
★ Dark Forces	12
Panzer General	16
Iron Assassins	18
Masters of Magic	20

Story

British Talks	122
★ System-Shock	94
Firmenporträt: Trilobyte	24



Thema

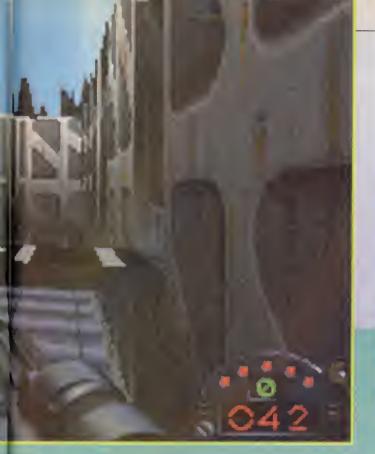
★ Grafikkarten Vergleichstest	106
Der Power-PC unter der Lupe	114
★ Messebericht: Siggraph	98

Test

Alien Legacy	44
★ Battle Bugs	32
Break Thru	40
Dreamweb	48
Heimdall 2	42
Kings Quest 6	52
Pirates Gold	42
Soccer Kid	52

Laserage

Battle Isle 2 - Data Disk	87
Der Clou	89
F1	90
Microprose Sports	91
NHL '94	91



→ 10/94 →



Kesser Käfer: Dynamix Battle Bugs ist das Referenzprogramm für digitale Kammerjäger

32

12

Allein gegen die Sturmtruppen: Mit Dark Forces auf seiten der Rebellen

Police Quest 4	86
Sid Meier Collection	90
Simon The Sorcerer	85
International Tennis Open	88

Wettbewerbe

Erben der Erde	31
Mit Empire nach New York	82
NBA-Wettbewerb	131

Rubriken

10/94

Hits	28
Impressum	86
Inserenten	111
POWER PLAY-Shop	132
Vorschau	134
A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	

Powerservice

Deinfo	0.1
Briefe	81
Doc Düse	74
Kleinanzeigen	77
Hex-Hexereien	70

Theme Park	59
Tie Fighter	62
UFO – Enemy Unknown	66
Great Navel Battles 2	68

Powertips

54
58
59
59

98

Erinnerungen an die Zukunft: Computertechnologie von morgen: Siggraph



NEWS

MacStick

Neben den Joysticks der Firma Gravis und Thrustmaster gehören die Steuerknüppel aus dem Hause *CH Products* zu den qualitativ hochwertigsten Joysticks, die derzeit auf dem Markt sind. PC-Besitzer haben beim Kauf eines Joysticks in den seltensten Fällen Probleme.



Schöner fliegen mit dem Flightstick Pro

Mac-Besitzer stoßen da schon eher auf Schwierigkeiten. Jetzt gibt es von CH Products den beliebten *Flightstick Pro* auch für Macintosh-Systeme. In der Schachtel sind nicht nur der Stick selber, sondern außerdem eine Diskette mit der Treibersoftware und dem Kontrollfeld zum Einstellen der passenden Parameter. *mh*

Name:	Flightstick Pro
Hersteller:	CH Products
Zirka-Preis:	230 Mark
Bezugs: quelle	Softgold

System 7.5

Macintosh-Nutzer kennen das: In regelmäßigen Abständen bringt Apple eine neue Betriebssystemversion heraus. Jetzt ist es wieder soweit. Das neue System hat die Nummer 7.5 und soll über 50 Erweiterungen und neue Funktionen mitbringen. Beispiele hierfür sind der "Apple Guide", ein neues Hilfssystem, das den neuen Anwender auf interaktivem Weg bei Problemen unter die Arme greift. Weiterhin wurde der Datenaustausch zwischen Mac und PC-Welt erleichtert und die Netzoptionen wurden aufgebohrt. Wie und zu welchen Kosten das Update zur Verfügung steht, erfährt man beim Apple UpDate-Service in München.

Transport Tycoon

Microprose bastelt zur Zeit an einem Nachfolger von Sid Meiers berühmt-berüchtigtem Railroad Tycoon. Transport Tycoon, so der Name der Simulation, ist eine Mischung aus Sim City und A-Train. Spielfläche ist eine isometrische Landschaft, die man fast beliebig heranund wegzoomen kann. Häuser, Fabriken, Bahnhöfe, Stadien etc. sind dank der SVGA-Grafik detailreich entwickelt. Um an genügend Bauland in dem doch relativ unebenen Gelände zu kommen, kann

man wie in Populous weiträumiges Terraforming machen. Gespielt wird *Transport Tycoon* wahlweise im Zweispielermodus gegeneinander oder alleine, sozusagen als große Spielwiese zur Entwicklung einer eigenen Infrastruktur mit Zügen, Straßen, Schiffen und Flugzeugen. Ziel ist in jedem Fall, das Städtewachstum über das normale Maß hinaus zu beschleunigen. Geld verdient Ihr durch den Transportverkehr, der neben Personen auch Rohstoffe und Waren zum jeweiligen Bestimmungsort bringt. Das heißt also, je

größer Eure Stadt ist, desto fetter Euer Reibach. Zu erwähnen bleibt nur noch, daß *Transport Tycoon* diesmal nicht von King Sid Meier, sondern John Davis entwickelt wurde.

Name:	Transport Tycoon
Hersteller:	Microprose
Systeme:	MS-DOS
Zirka-Preis:	120 Mark



mungsort bringt. Das heißt also, je Ein feiner Zug: Transport Tycoon läßt die Räder rollen

Pasta Propeller

Italien ist berühmt für seine Nudelgerichte, die tolle Landschaft und freundliche Menschen. Etwas weniger bekannt ist die italienische Programmierszene. Virtuali srl heißt die Firma, die jetzt extra für den Microsoft Flightsimulator eine spezielle Italien-Szenariodiskette zusammengestrickt hat. Auf der Scenery Italy 1.2 befinden sich nicht nur rund 110 original italienische Flughäfen, sondern es wurden zudem die verschiedenen Navigationshilfen wie "VOR", "TACAN" und "NDB" verwendet. Selbstverständlich können alle historischen Sehenswürdigkeiten überflogen werden. Wer also einmal dem Papst auf den Kopf spucken möchte, der kann

eine Runde über dem Heiligen Stuhl im Petersdom kreisen. Ohne die nötige Hardware (min. 4 MByte RAM, 6 MByte Festplatte, 386DX) und den originalen Microsoft Flugsimulator 4.0b oder Version 5.0 sowie den Microsoft Aircraft & Scenery Designer, bleiben die Alitalia-Flieger jedoch auf dem Boden.

Name:	Scenery Italy 1.2	
Hersteller:	Virtuali srl	
Zirka-Preis:	80 Mark	
Bezugs: quelle	Rushware	

Mit der Italy 1.2
und dem Flightsimulator 4.0b
fliegen wir beim
Papst vorbei

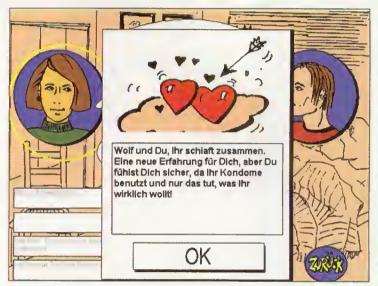


Lubber muß sein

Darauf haben die Computerspieler gewartet. In Let's talk about... Liebe, Lust und AIDS lernen verschreckte Joystickartisten endlich, mit Frauen umzugehen. Wem die Mädchen zu Hunderten hinterherlaufen oder wer Probleme mit dem anderen Geschlecht hat, wird mit dem Spiel der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung auf den sicheren Weg gebracht. Via Dialogsystem erfahrt Ihr, wie Ihr es mit wem am besten tut oder nie tun solltet und wer mit wem am besten wo etwas benutzt. Ob Jüngling oder Mädel - beide können mit Let's talk about... ihrer Fantasie freien Lauf lassen und vor abendlichen Disco- oder Party-Sessions Anmachen proben oder (Kondom-)Anproben machen. Neben dem allwissenden AIDS-Lexikon gibt's hilfreiche Tips fürs erste Mal und was danach am besten zu bewerkstelligen ist ("So jetzt werden wr romantisch und rufen gemeinsam die AIDS-Beratung an!"). Da das übrigens nur unter Windows lauffähige Programm kostenios zu beziehen ist (BZgA, 51101 Köln), stellt es erstmals eine gelungene Alternative zu den mitunter recht schmuddeligen VTO- und Busen-CD-

ROMs dar, ist dabei zwar weniger erotisch, dafür um einiges interaktiver. Jetzt müßt Ihr die Pubertät nicht mehr selbst in die Hand nehmen, sondern werdet von einem niedlichen Programm, wenn auch grafisch und musikalisch unauffällig, hilfreich unterstützt. Unsere Empfehlung: Unbedingt zulegen und losflirten!

Name:	Let's talk about
Hersteller:	BZgA
Zirka-Preis:	kostenios!
Bezugs: quelle	Bundeszentrale für ge- sundheitliche Aufklärung 51101 Köln

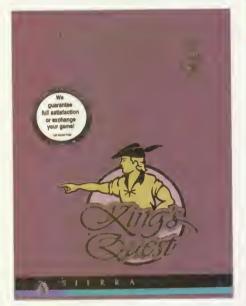


Das Kondom des Grauens: Aids-Aufklärung via Computer ist heutzutage nicht nur hip, sondern auch sinnvoll. Erwiesenermaßen verbringen die Kids fast genauso viel Zeit vor dem Computermoni, wie vor der Glotze, und Fernsehen ist weniger interaktiv, aber wesentlich teurer.



König

Fünfzehn Jährchen sind Roberta und John Williams schon um unser Wohl als Computerspieler bemüht und haben in dieser Zeit eine der erfolgreichsten Unterhaltungs-Software-Firmen Amerikas aufge-





baut. Sierra-Programme haben sich einen festen Platz besonders in den Herzen der amerikanischen Spieler erobert. Grund genug, das fast runde Jubiläum gebührend zu feiern und die verschiedenen Spielserien noch einmal in gebündelter Form und zum moderaten Preis auf den CD-ROM-Markt zu werfen, schließlich kann man dabei auf einen reichhaltigen Spielefundus zurückgreifen. Den Anfang macht, wie könnte es anders sein, Robertas King's Quest Serie, die bald schon in die siebte Fortsetzung geht. In lockerer Folge werden dann noch die Space Quest und Larry Laffer-Reihen aufbereitet. Wer einen der ersten sechs Teile von Kings Quest verNeulich im Märchenwald: Wir klicken uns durch Sierra's Phantasien

paßt haben sollte und daneben auf leichte Märchenkost steht, darf sich die Sammler-Edition ohne zögern kaufen. Dem ersten, schon reichlich angejahrten Teil hat man sogar neben dem originalen Text-Parser einen

neuen Icon Parser verpaßt, mit dem es sich etwas flotter Abenteuern läßt.

Neben den ersten sechs Teilen gibt's als nette Dreingabe ein kleines Video-Interview mit Roberta, ein Demo des nächsten Teils, der übrigens auch noch in diesem Jahr erscheinen soll und eine komplette Entwicklungsgeschichte der Serie.

Name:	The King's Quest Collection
Hersteller:	Sierra
Zirka-Preis:	120 Mark
Systeme:	CD-ROM



Die schwere, eisenbeschlagene Tür schließt sich hinter Dir. Du bist allein. Dein Fluchtweg ist abgeschnitten. Wirst Du den mörderischen Kampf mit Monstern und Fallen, die in Kaddis Ras sagenumwobenem Labyrinth des Horrors auf Dich warten, überstehen? Nimm den Kampf auf! Das Telefon ist Dein Zugang in diese Welt. Wähle - wenn Du es wagst!

in Deutschland

0190 242 999 CompuTel GmbH - 12 Sekunden = 0, 23 DM

in Österreich

Mo. - Fr., 8:00 -18:00 = 8,67 ÖS / Min., sonst 6,67 ÖS / Min



Hurra Deutschland



Genug ist genug! Wir haben die Nase voll von inkompetenten Polithanseln, roten Socken und schwarzen Amigos. Jetzt werden wir selber Bundeskanzler und machen aus Deutschland ein Paradies. Wie's gemacht wird, erfahren wir in Rainbow Arts Kohl-Simulation Hurra Deutschland. Dort startet Ihr Eure Karriere als kompletter Politblödmann und lehrt hoffentlich bald der Konkurrenz von rechts und links das Grausen. Ihr schaltet z.B. Wahlwerbespots, geht auf Vortragstour durch die Provinz, freundet Euch mit ausländischen Politikern an oder düst guer über den Globus.

Wer alles richtig macht, steigt in der Beliebheitsskala der Bundesbürger und wird bald zum Kaiser von Deutschland gewählt. Für die nötige Spieltiefe und Komplexität sorgt Spieldesigner Ralph Stock, spätestens seit Mad TV und Mad News kein Unbekannter. Atmosphärische Unterstützung holte man sich bei GUM. Der Truppe, die die ARD mit politischen Gummipuppen versorgt. Wundert Euch also nicht, wenn Ihr über einen digitalisierten Blüm oder Saddam stolpert.

Touch me, Rita! In Hurra Deutschland rollen wir Bonn auf.

Boris grinst: Internationale Freundschaft und Völkerverständigung



Name:	Hurra Deutschland
Hersteller:	Rainbow Arts
Zirka-Preis:	100 Mark
Systeme:	MS-DOS, CD-ROM

10/94

Jetzt anrufen und bestellen: (02403) 21188 Bergrather Str. 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC - SPIELE
Pacific Air War...
Die 94 Edition......V The Genie's Curse Alone in the Derk 2 Anstoss Anstoss World Cup Edition . Anstoss World Cup Edition V
Battle Isle 2. V
Beneath e Steel Sky V
Bundestige Manager 3 Hattrick. V
Burning Steel 2 (Great Naval Battles 2)E
Corridor 7. A
Das schw. Auge 2- Stermenschweit V D - Day... Der Clou .. Der Planer 79,99
39,99
79,99
94,99
69,99
134,99
39,99
47,99
39,99
67,99
35,99
67,99
67,99 Der Planer Extra Flugsimulator 5.0.. FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je FS 5.0 Scenery Disk versch. Fritz 3. Hanse - Die Expedition Heimdall 2 (Battlehawk 1942, Their finest Hour+Miss. Sacret Weapons of the Luftwaffe+4Miss. 74,99 67,99 79,99 59,99 37,99 nball Dreams 2 (Datadisk) 35,99 59,99 87,99 87,99 79,99 59,99 87,99 87,99 35,99 **67,99** Pinball Fantasies Pizza Connection Privateer + Speech Pack Reventoft. Revenioft.
Rings of Medusa Gold
Robinson's Requiem
Sam & Max.
Sim City 2000
Sim City 2000 Scenario Soccer Kid. V
SSN - 21 Saavolf V
SSN - 21 Saavolf V
SSN - 21 Saavolf V
System Shock A
The Elder Scrolls Arene E
Theme Park V
Tie Fighter A
Tubular Worlds A
UFD Enemy Unknown V
Ultima 8 - Pegan V
Victory at Sea E
Wing Ameda A Soccer Kid... 79.99 87,99 79,99 67,99 74,99 79,99 67,99 94,99 87,99 69.99 59,99 35,99 74,99 87,99

CD ROM	
Aegis: Guerdian of the FleetE	79.99
Alone in the Derk	94.99
Alone in the Derk V Anstoss inkl. World Cup Edition V	87.99
Rattle Isla 2	69.99
Battle Isle 2 Scenario CDV	54.99
Beneeth a Staal SkyV	79.99
Burning Steel 2 (Great Naval Battles 2) E	67.99
Buzz Aldrin's Race into Spece A	94.99
Civilization+Rail. Tyc. GeLuxa.VA	69.99
Comanche Comp. (C.+Miss 1+2).V	94.99
	59.99
Dark LegionsE Das schw. Auge (Schicksalski) V	67.99
Day of t. Tentacle (Man Man 2) V	94.99
Der ClouV	79.99
Der Planer (inkl Planer Extra)V	87,99
lite 2 · FrontierV	67,99
mpire DeLuxeV	67.99
	67.99
orm. Dne Gr. P.+Devid L. Golf.VA	69.99
Gunship 2000 inkl. Scenario Qisk .A	69,99
land of Fate (Kyrandia 2)V	109.99
leimdall 2A	79.99
nharit tha EarthE	79.99
lack Nicklaus Signature EditionA	39.99
(ing's Quast Collection '(1 · 6) E	79.99
ands of LoreV	94.99
eisure Suit Larry 6V	67.99
ucas Arts Classic Adventures V	99,99
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson,	
sland 1, Zak McKraken)	
uces Arts Classic SimulationsA	79.99
Battlehawk 1942, Their finast Hour+Mis	
ecret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. I	

Mad Dog 2 - The Lost Gold E
Mega Race A
Myst A
Outpost A 67,99 121,99 87,99 67,99 99,99 79,99 74,99 87,99 94,99 87,99 79,99 79,99 39,99 Rehel Assault Reunion V
Rings of the Medusa Gold. V
Rings of the Medusa Gold. V
Sam & Max E
Sherlock Holmes-The lost Files. V
Simon tha Sorcerer. V
Space Quest Collection (1 - 5).E
SSN Seavoil. V
Star Control Compendium (1+2)... A
Star Trek: 25th Anniversery.... E

Strike Commander..... Subwar 2050.... Terminetor Rampega. The hidden Below..... The Horde Theme Park......UFD • Enemy Unknown UItima 7 Bundle..... 94,99 (Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle Ultime 8 · Pagan (Inkl Speech Pack) Under a killing Moon (4 CD st) 99,99 Under a killing Moon (4 CD Wing Amada Wings of Glory Enhenced Winter Super Sports Wizardry 6 + 7 World Cup Year '94

AMIGA

	4 41 m 11 1 1 1 1 4		
Anstoss Anstoss World		V	67,99
Anstoss World	Cup Edition	V	54.99
Apocalypse			47.99
Apidya		A	24,99
Arcade Pool		A	24,99
Armour Gedda	n 2	A	47,99
Aufschwung D	ST	V	54,99
Battletoads	1.01	A	54,99
Battletoads Beneath e Ste Bundesliga M	ег Sку	V	59,99
Charactering IV	anager J	V	79,99
Christoph Kolu Civilization	mous	V	74,99 77,99
Crash Dummie		V	
D. Day	3	A	35,99 59,99
D · Day Das schwarze Deeth or Glory	Augo LMB	E	74,99
Deeth or Glory	Augo I MD	V	69,99
Der Clou		V	67,99
Der Patrizier		V	67 99
Elfmania		Δ	67,99 47,99
Elite 2 - Frontie	f	V	54 99
FIFA Internatio	nal Soccer	V	54.99°
Fury of the Furi	29	Δ	54,99
Hense · Die Ex	pedition	V	39,99
Hense · Die Ex Heimdall 2 Impossible Mi		V	59,99
Impossible Mi	ssion 2025	A	67.99
Internationel S	ensible Socc	er V	35,99
Ishar 3 · The 7	Gates of Infin	ityV	59,99
K 240 Kick Ωff 3		A	54,99
NICK UH 3		V	47,99
King's Quest 6 Manch, United	D. 1 Cha	E	59,99
Micro Mechine	rr. L. Gilanip.	V	59,99
Missiles over X	orion	Α	47,99 47,99
Monopoly		V	47,99
Monopoly Mr. Nutz hoppi Dxyd Magnum	n mad	V	47,99
Dxvd Magnum		A	47.99
Perihelion Pinbell Sp. Edit		A	47,99 47,99
Pinbell Sp. Edit	ion (Pinball 1 +)	21. A	39,99
Pizza Connecti	on	V	79,99
Dwak		A	26,99
Rings of the Mi	edusa Gold	V	67,99
Second Samur	ai	A	59,99
Siegfried Antivi	rus Tools	V	59,99
Second Samur Siegfried Antivi Siegfried Copy. Sierra Soccer "V		. V	54,99
Sierra Soccer "V Simon the Sorc	Vorld Challenge	. V	47,99 67,99
simon the Sorc	erer	V	47,99
skidmarks Software Mana Spaceward Ho	701	A	67,99
Snanoward Ho	lger	V	67,99
Stardust		Δ	35,99
Starlord		A	67,99
St Thomas		M	47,99
Syndicate		A	59,99
Syndicate Feam 17 Collec	tion	A	54,99
Body Blows, Over	drive. Superfron	1)	
Turrican 3			59,99
Jridium 2 Vinter Dlympic		A	47,99
Winter Dlympic	\$	A	59,99
Winter Super S World Cup USA	ports	A	24,99
			54,99
ABA	LCA OD	22	

AMIGA CD 32 Alien Breed Sp. Ed. + Qwak. A 54,99 Banshee
Alien Breed Sp. Ed. + Owak. A 54,99 Banshee
Banshee A 54,99 Battle Chess E 54,99 Battle Chess E 54,99 Battle Chess A 47,99 Bubba 'n Stix A 54,99 Chos Engine A 54,99 Chuck Rock I A 28,99 Deep Core A 47,99
Battle Chess E 54,99 Battletoads A 47,99 Bubba in Stix A 54,99 Chaos Engine A 54,99 Chuck Rock 1 A 28,99 Deep Core A 47,99
Battletoads A 47,99 Bubba in Stix A 54,99 Chaos Engine A 54,99 Chuck Rock 1 A 28,99 Deep Core A 47,99
Bubba in Stix A 54,99 Chaos Engine A 54,99 Chuck Rock 1 A 28,99 Deep Core A 47,99
Chaos Engine A 54,99 Chuck Rock 1 A 28,99 Deep Core A 47,99
Chuck Rock 1
Deep Core A 47,99
Disposable Hero
Elite 2 · Frontier
Fire and Ice A 47,99
Fury of the Furries
Gunship 2000
Heimdall 2 A 59,99
Impossible Mission 2025 59,99
James Pond 3
Lemmings 1 A 47,99
Lotus Trilogy (Teil 1, 2 and 3) A 54,99
Microcosm A 99,99
Out to Lunch
Pinball Fantasies
Pirates Gold
Prey · An Alien Encounter A 67,99
Project X + F17 Challenge A 47,99
Sleepwalker A 67,99
Striker
The Lost Vikings E 54.99
Total Cernege
Ultimate Body Blows
Zool 2 A 54 99

30,-J. ohne Versandkosten. Vor per Vorkasse zzgl. DM 30, um einen kleinen Auszug aus unserem end VGA Karte und Ilungen ab DM 250,-Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestel ADENERBFFNUNG IN ESCHWEILER: 2. SEPTEMBER 501 00. | Bei diesem Angebot handelt es sich 391 BIZ zzgł. inclusive Nachnahme DM 9,99 zz DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei Preisänderungen vorbehalten. **Be**

Bitte Spiele-preise zzgl

Die Versandkosten betragen Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die V kosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. (Bitte nur Euro-Schecks oder

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen kostenios und unverbindlich unsers neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhal

tiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör Tel. (0 24 03) 2 11 88 - Fax (0 24 03) 3 53 51



Gewinner!

Hier die glücklichen Gewinner des Magic of Endoria-Wettbewerbes.

Der 1. Preis – die Teilnahme am Liverollenspiel geht an:

Peter Ehrhardt aus Stuttgart

Je ein Magic of Endoria-Computerspiel haben gewonnen:

Sylvia Peukert, Veinsberg Ulrich Naumann, Melsdorf Andreas Holstein, Voerote Birger Degen, Andernach Felix Spangenberg, Rosengarten-Westheim





Stephan Schäfer, Daxberg Christian Lange, Vellmar Jens Bock, Erfurt Alexander Schmidt-Dedestron, Berlin Stephan Friese, Rielasingen

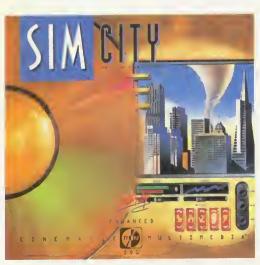
Je eine *Magic of Endoria*-Sporttasche geht an:

Yvonne Hettler, Hamburg Martin Volck, Bonn Thorsten Schneider, Nepten-Deuz Angela Pohlmann, Waldkirch

Alle Gewinne werden den Siegern direkt von der Firma Bomico zugeschickt.



Ohne Frage ein Klassiker. Sim City ist eines der wenigen Programme, die man auch in fünfzig Jahren noch spielen wird. Damit auch CD-ROM-Besitzer nicht auf ihren multimedialen Häuserbau verzichten müssen, hat Maxis kurzerhand eine "Enhanced Version" des ursprünglichen Spiels herausgebracht. Hier wird die Stadtplanung reichlich mit Full Motion-Videoeinlagen und digitalisierten Ratgebern gewürzt.





Zur Feier des Tages verlosen wir zusammen mit dem Großhändler Horma Computerware aus Pfalzgrafenweiler fünf dieser edlen Scheiben.

Schickt einfach bis zum 15.Oktober diesen Jahres eine Postkarte mit dem richtigen Namen des Designers von "SimCity" an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG "Kennwort SimCity" Postfach 1304 85531 Haar bei München

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen. Möge der Glücklichste gewinnen!

Pro und Kontra

In der letzten Ausgabe der POWER PLAY fragten wir: "Gehört DOOM auf den Index?". Eurer Meinung nach nicht: Satte 80 Prozent finden den Doomschen Index-Abschuß der BPS absolut unverständlich, und nur 20 Prozent sind der Meinung, daß DOOM auf den Index gehört.

"Gehört Doom auf den Index?"

20% ja nein

In diesem Monat lautet die Frage: "Sind CD-ROM-Spiele zu teuer?" Sahnen die Firmen unverschämterweise für alte und neue Kamellen ab oder sind die Preise durch die hohen Entwicklungskosten gerechtfertigt?

Schreibt Eure Antwort – Nur ein "Ja" oder ein "Nein" reicht aus – auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG Hans-Pinsel-Str. 2 POWER PLAY Stichwort: Pro & Kontra 85531 Haar bei München

Letzte Meldung

- ◆ Ab November werden alle in Amerika produzierten Computerspiele mit empfohlener Altersfreigabe ausgeliefert
- ◆ Entgegen allen andersartigen Gerüchten wird die Produktion von Philips CD-i nicht eingestellt
- ◆ Kawumm! Sensible Softwares Pixel-Schlacht *Cannonfodder* ist in Deutschland auf dem Index gelandet.
- ♦ 3DO goes Europe: Ab ersten September wird die Wunderkonsole offiziell in England zum Preis von 299 Pfund vertrieben Viel Glück!
- ◆ Das war's dann wohl. Mediavision Amerika hat dank unseriöser Geschäftspraktiken und argen Kursverfällen Konkurs angemeldet. Ciao...

Carpet Update

Vor gut einem Jahr konnten wir Euch schon erste Bilder von Bullfrogs Teppich-Simulation vorstellen. Jetzt gibt's arabischen Grafik-Nachschub in 640 x 480 mit 256 Farben. Spielerisch ist natürlich alles beim alten geblieben. Ihr startet gegen sieben andere Teppichreiter und kämpft mit ihnen um die Weltherrschaft. Um die Fliegerei weiter zu erschweren, sind die Wüsten und Weiten mit allerlei garstigem Sagengetier angefüllt, das uns und unserem Teppich an den Wollfaden wollen. Zum Glück stehen uns reichlich

magische Waffen zur Verfügung, mit denen wir z.B. Feuerbälle schleudern, Vulkane und Erdbeben auslösen können oder gleich ganze Bergrücken abtragen dürfen. Für die nötige Orientierung sorgt ein magischer Miniglobus, der automatisch mit-

scrollt und unseren Aufenthaltsort anzeigt. Bullfrog bastelt außerdem an einem Multiplayer-Modus, in dem acht Computerteppiche Reiter gleichzeitig gegeneinander loslegen können. Ein verlockender Gedanke, den wir aber noch etwas auf Eis legen müssen: Leider wird's wohl frühestens um die Weihnachtszeit etwas mit der magischen Fliegerei.





Tausend und **Eine Nacht in** High-Res: Bullfrog läßt den magischen Teopich jetzt in hoher Auflösuna durch den PC fliegen



Das ultimative Computergame.



jewells vollständige Angabe von Deinem Hamen und Deiner Adresse. Und ab geht die Post!

Ganz einfach Coupon sowie Verrechnungsscheck ausfüllen und beides an KELLOGG (Deutschland) GmbH. Stichwort: COMPUTER-GAME, Postf. 104240. 28042 Bremen, schicken.

Bestell-Coupon **KELLOGG'S COMPUTERSPIEL**

Mein Verrechnungsscheck ist dabei!



Und sie siegen doch! In LucasArts'
3D-Ballerei *Dark Forces* siegt Ihr als
Geheimagent ganz allein gegen das Imperium. *POWER PLAY* siegt mit.

as hätten wir uns auch an einem Stormtrooper abzählen können. Actionspiele, in denen wir uns durch eine dreidimensionale Welt bewegen und nach Lust und Laune um uns schießen, sind derzeit "in". Sie sind so "in", daß wohl jede Softwarefirma einen Mitbewerber im Entwicklungslabor schmoren låßt. Ja, sie sind sogar so sehr "in", daß selbst Adventure-Spezialist LucasArts statt eines Hamsters elne leckere 3D-Torte in die Mikrowelle schob. Heraus kam eine flotte 3D-Routine, die sich leichtens mit id's Engine anlegen kann. Kein Wunder also, daß die 3D-Schöpfer aus Dallas den LucasArts-Programmlerern vor einigen Wochen über die Schulter schauten und freiwillig Applaus zollten.

Doch dreidimensionale Ballereien macht wie gesagt jeder, und so suchte man bei LucasArts nach einer ganz besonderen Zutat, die auch prompt gefunden wurde. – Man heißt ja nicht umsonst nach dem Star Wars-Schöpfer. Dark Forces ist also im Star Wars-Universum angesiedelt und zwar mittendrin. Es beginnt dabei ungefähr zwei Stunden vor dem Start des ersten Star Wars-Films. Ihr

steckt in der Rolle eines Geheimagenten der Rebellion und habt eine besonders heikle Mission In Aussicht. Die Rebellion hat vom Todesstern erfahren und Euch beauftragt, doch schnell mal die Konstruktionsplane zu mopsen. Gesagt, getan, wacht Ihr an Bord elnes Stemenzerstörers auf und startet Eure Odyssee. Nach Erfüllung dieser Mission geht's auf die Suche nach einer geheimen Fabrik, in der das Imperium die tödlichen Super Stormtrooper züchtet. Des weiteren erkundet Ihr in Dark Forces Geheimbasen des Imperiums, befreit unmenschlich behandelte Gefangene und kämpft gegen Admiral Mohcs Schergen und eine Alienarmee, die sich der dunklen Seite der Macht verschrieben hat.

Das Spiel selbst sieht auf den ersten Blick dem beliebten id-Produkt verteufelt ähnlich. Texture-gemappte Grafik und flinkes 3D-Scrolling sorgen für Realitätsnähe, acht verschiedene Waffensysteme für genügend Feuerkraft und zwanzig bösartige Gegnertypen für ein wohliges Kribbeln auf dem Rücken. Doch auch innovativ sind die dunklen Mächte auf dem laufenden: Die 3D-Engine mit dem klangvollen







Im Innern des Sternenzerstörers: Die Grafik fließt und scrollt Im Stil des berühmten und mittlerweile indizierten Actionknallers von Id-Software.





Intergalaktisch: Die Übersichtskarte (oben) und die einzelnen Lokations (unten)





LucasArts
verbündet sich
wieder mit der
lichten Selte der
Macht: Als
Rebellenspion
müßt Ihr die
geheimen Pläne
des Todessterns
aus den Klauen des
Imperiums reißen.

Namen "Jedi 3D Technology" unterstützt sowohl "normale" Texture-Grafiken, als auch realistische Lichteffekte, atmosphärische Effekte, wie Nebel oder Rauch, Gouraud Shading und animierte Texturen. So morphen zum Beispiel ganze Wände oder geshadete Objekte (zum Beispiel landende TIE Fighter) begegnen Euch in einem Hangar. Der Geheimagent kann sogar in Flüssen baden gehen und wird während des Schwimmens von der Strömung abgetrieben. Ein weiterer Vorteil der neuen Engine ist, daß der Spieler nach oben und unten schauen kann oder sich ducken und springen darf. Dabei ist es sogar möglich, auf allen vieren durch Luftschächte und ähnliches zu kriechen. Ohne ein kräftiges Waffenarsenal nützt aber auch die größte Bewegungsvielfalt nichts. Ähnlich wie in id's Vorbild sackt Ihr die besten Kanonen in versteckten Gängen und Kammern ein. Ob Laser-Pistole, Laser-Gewehr, Plasma-Kanone, Thermal Detonatoren oder Minen - die Stromtrooper haben nichts zu lachen. Doch in Dark

> Forces wird nicht nur hemmungslos geballert. Etliche Rätsel warten auf den Geheimagenten der Rebelllon, die für das Gelingen der Mission grundlegend sind. Unterstützt wird das Ganze natürlich wieder von John Williams' genlalem Star-Wars-Soundtrack, der mittels iMuse-System für knackige Atmosphäre sorgen soll. Wackelt Ihr durch verlassene Gänge, dudeln Euch Williams' Badewannenhits um die Ohren, taucht al-

lerdings eine Gegnerschar auf, wird das Musikthema wesentlich rasanter und paßt optimal zur explosiven Stimmung inmitten des Kampfgetümmels.

Als minimale Hardwareanforderung gibt LucasArts ein 386/33MHz an, ordentlich spielbar soll *Dark Forces* allerdings nur auf 486ern seln. Auf einem DX2 oder gar einem fixen Pentium-Rechner werden sogar Frame-Raten von über 30 Bilder pro Sekunde erreicht. Wie es zur Zeit aussleht, wird *Dark Forces* sowohl auf CD-ROM, als auch auf (sehr vielen) Disketten erscheinen.

Name:	Dark Forces
Hersteller:	LucasArts
Geplant für:	CD-ROM, MS-DOS
Erschelnungstermin:	4. Ouartal 1994

037 100



Wer so gut kopfrechnen kann, braucht eigentlich gar keinen Computer.

Zu dumm, daß die Rechnung nicht aufgeht. Denn mit OS/2 hat Ihr PC einfach mehr drauf. <u>Mehr Tempo</u> <u>mit 32 Bit</u>, perfekte Teamarbeit mit

Ihren <u>DOS-/Windows-Programmen</u> und <u>echtes Multitasking</u>: gleichzeitig schreiben, drucken und vielleicht Musik dabei – alles kein Problem.

Oder die serienmäßige <u>Multi-</u> <u>mediaausstattung</u>. Also, wer noch



ComTech



einmal genau nachrechnet, der weiß in Zukunft gleich Bescheid.

Weitere Informationen zu OS/2 gibt's bei IBM Direkt, Telefon 061 06/89 11 11, Fax 061 06/89 38 70. Oder beim nächsten Fachhändler.



Das 32-Bit Betriebssystem

Wer's drin hat, hat mehr drauf.

Strategen schweben im siebten
Hexfeld. SSI bringt ein neues Strategiespiel im Stil des Kultprogramms Advanced
Military Commander heraus. Wir sagen Euch,
ob Panzer General Chancen hat, dem Referenzprogramm den Rang abzulaufen.

n diesem Punkt sind sich die meisten Strategen einig: Egal, ob Battle Isle 2, Empire Deluxe, Global Conquest oder Nectaris – kein Taktikspiel kann und konnte bisher dem Referenzprogramm des Genres, dem japanischen Mega Drive-Modul Advanced Military Commander (siehe Kasten), das Wasser reichen. Obwohl das Spiel schon sechs Jahre alt ist – der Copyright-Vermerk datiert das Programm auf 1988 – genießt Advanced Military Commander bis heute absoluten Kultstatus und gilt bei Kennern als das beste Strategiespiel überhaupt.

Bemühungen amerikanischer und europäischer Softwarehäuser, die offiziellen Rechte an dem Programm zu ergattern, um das Spiel für Computer umzusetzen, verliefen im Sande: Die Rechte an dem Modul lagen nicht beim Programmierteam System Soft, sondern bei Sega Japan, und die rückten die Rechte nicht heraus. Bei einem intensiven Gespräch mit der POWER PLAY beklagte sich SSI-Boß Joel Billings (ebenfalls ein eingefleischter Advanced-Fan) schon vor zwei Jahren über die verworrene Rechtssituation. Trotzdem ließ der Gedanke an ein solches Strategiespiel Joel Billings nicht wieder los. Kurzerhand wurde ein Programmierteam mit der Aufgabe betreut, ein ähnliches Spiel für den PC zu entwickeln. Schon vor drei Monaten kursierten erste Gerüchte über das SSI-Programm - Advanced Military Commander-Fans bombardierten SSI mit Anfragen.

Das Kultobjekt

Sechs Jahre alt, aber bis heute zeigt Advanced Military Commander keinerlei Ermüdungserscheinungen. Es ist verblüffend, was die Programmierer alles in 1 MByte großes Modul (8 MBit) geguetscht haben: Über 40 einzelne Szenarien, den Campaign-Modus, einen Szenarioeditor, über 300 verschiedene Einheiten, Wetterbedingungen, Vier-Spieler-Unterstützung, Modemoption (funktioniert nur mit dem in Japan erhältlichen Mega-Drive-Modem), ein batteriegepuffertes RAM für drei Spielstände und zahlreiche taktische Feinheiten, die bislang in keinem anderen Spiel dieses Genres vorkommen. Ein Beispiel: Spielt Ihr ein Szenario des Rußlandfeldzuges, unterscheiden sich je nach Spielerseite die Schienentypen des lokalen Eisenbahnnetzes (dies ist übrigens historisch belegt). Extra dafür gibt es besondere Einheiten, die das russische Schienennetz auf eine andere Norm umrüsten. Die taktischen Anforderungen, die dieses Programm stellt, sind bis heute ungeschlagen: Neueinführungen frischer Truppentypen sind ebenso zu beachten, wie Nachschub mit Treibstoff und Munition.

Michael, hartnäckigster Advanced-Spieler unserer Redaktion, löcherte SSI so heftig, bis endlich zwei Disketten mit einer Vorabversion auf seinem Schreibtisch lag.

Die Frage "Wie heißt es?", können wir schon jetzt beantworten: Der Name des Programmes lautet *Panzer General*, auch die zweite Frage ist relativ simpel zu knacken. *Panzer General* soll im Oktober



10

10

Original: Advanced Military Commander

Mittels Erfahrungswerten lassen sich Einheiten "umwandeln" bzw. zur nächstbesseren Truppengattung "befördern", Brücken können gebaut und eingerissen werden, per Befehl buddeln Pioniere Schützengräben oder verstärken den Verteidigungswert von Städten. Wer sich von dem japanischen Manual, den fernöstlichen Menüs und der langen Rechenzeit nicht schrecken läßt, kann sich eventuell noch das eine oder andere Modul aus Restbeständen sichern.



Vollkommen japanisch: Den AMC gibt es nur für das Mega Drive als Importversion



nicht sicher, ob das Spiel offiziell auf dem deutschen Markt erscheint. Die dritte Frage, "Wie sieht das Spiel aus?", könnte dafür entscheidend sein. Denn als historischer Hintergrund dient bei Panzer General, wie auch beim Vorbild Advanced Military Commander der zweite Weltkrieg. Ihr spielt wahlweise die Allijerten oder die Achsenmächte. Ebenfalls sehr ähnlich ist das Szenarioprinzip. Wahlweise sollt Ihr im fertigen Spiel aus vorgefertigten Einzelszenarien (z.B. den Polen oder die Operation "Seelöwe") wählen können oder im Campaign-Modus den kompletten Krieg nachspielen - hier jedoch nur auf der Seite der Achsenmächte. Bei unserer Vorabversion waren erst 10 Szenarien fertig, folglich funktionierte der "Campaign"-Modus nur bedingt (nach der dritten Schlacht war es vorbei, da das entsprechende Szenario fehlte). Grundsätzlich orientiert sich Panzer General dabei in weiten Zügen am Original: Gespielt wird auf Hex-Feldkarten, auf denen Ihr die Einheiten per Maus verschiebt. Ist die maxi-

male Anzahl von Einheiten, die auf der Karte postiert werden dürfen, noch nicht erreicht, können neue Truppen in einem speziellen Menü "gekauft" und plaziert werden. Im Gegensatz zum Advanced gibt es aber bei Panzer General kein "Geld", sondern "Prestige"-Punkte, die sich nach Eurem aktuellen Erfolg richten. Die Truppenauswahl reicht vom einfachen Infanteristen, über Panzer bis hin zu V2-Raketen. Natürlich stehen nicht alle Typen für jedes Szenario zur Verfügung, sondern tauchen erst zu den passenden historischkorrekten Zeiten auf. Verschiedene Geländetypen und unterschiedliche Witterungsverhältnisse werden in der Endversion ebenso enthalten sein wie das "Erfahrungsprinzip". Hierbei bekommen einzelne Einheiten - je nach Gefecht - Erfahrungs-





Statt separatem Kampfbild wird das Gefecht eingeblendet (oben). Das Schlachtfeld des Szenarios in der Übersicht (unten).

punkte, die sich auf die Kampfstärke der jeweiligen Einheit auswirkt. Natürlich wollten SSIs Designer nicht einfach den Advanced ausschlachten und 1:1 umsetzen, sondern werden das Grundprinzip mit einem Haufen Änderungen versehen. Die auffälligste Neuerung ist der Grafikstil: Panzer General soll nur unter SVGA funktionieren. Entsprechend detailliert sind die Hex-Feldkarten und die einzelnen Einheiten. Statt in einem Gefecht à la Advanced auf einen komplett neuen Bildschirm umzublenden, werden jetzt die Kämpfe auf der Karte eingeblendet. Auch taktisch gibt es zahlreiche Neuheiten:

So dürfen beispielsweise jetzt Luftlandetruppen an jedem beliebigen Fleck abgesetzt werden und nicht nur auf einem Flugplatz. Weiterhin können Flieger auf das gleiche Feld wie Bodeneinheiten gezogen werden. Apropos Flieger: Bei Panzer General wird es möglich sein, Langstreckenbombern eine Jagdfliegereskorte zu verpassen. Ein weiterer taktischer Kniff: Truppen können "zurückgedrängt" werden. Dies ist oft bei Infanteristen der Fall: Wird eine solche Einheit stark bedrängt und bei Gefechten entsprechend dezimiert, kann es passieren, daß sich diese Einheit automatisch in ein angrenzendes freies Hexfeld zurückzieht. Last not least: In einigen Gefechten ergeben sich die Gegner durch das Schwenken der weißen Fahne. Kurzum - Panzer General machte schon jetzt einen sehr guten Eindruck. mh

talien – das Pasta- und Pizza-Land hat noch mehr zu bieten als lukullische Gaumenfreuden. Auch auf dem Computerspiele-Sektor rührt sich in dem Mittelmeerland eine ganze Menge. "Graffiti" nennt sich ein neues Programmierteam, das in Italien, genauer gesagt in Milano zu Hause ist. Das Debütspiel, das zuerst unter dem Arbeitstitel Mech Commander entwickelt wurde, nun aber aus rechtlichen Gründen in Iron Assasins umgetauft werden mußte, macht schon als Beta-Version einen so guten Eindruck, daß wir Euch die ersten Bilder nicht vorenthalten wollen.

Die Hintergrundgeschichte von Iron Assasins könnte einem Cameronschen Terminator Konkurrenz machen: In naher Zukunft hat ein gigantischer Multikonzern,



die Cooperation, die Macht auf der Erde übernommen. Nur ein Häuflein Rebellen macht dem Konzern das Leben schwer. Allerdings kloppen sich keine "einfachen" Soldaten mehr auf den Schlachtfeldern des 21. Jahrhunderts, sondern riesige Roboter. Wer beim Stichwort Roboter die Ohren spitzt, hat völlig recht: Graffiti hat sich beim Spieldesign von den berühmten BattleMechs inspirieren lassen. Je nach Schwierigkeitsgrad und Rang, den Ihr bekleidet, soll Iron Assasins verschiedene Optionen bieten. Als schlichter Neuling

habt Ihr die Wahl zwischen vier verschiedenen Trainingsgeländen oder zugeteilten Missionen. Im Training können gar zwei Rechner per seriellem Kabel verbunden werden, damit sich zwei menschliche Spieler duellieren. Mit gestiegenem Rang soll auch die Verantwortung wachsen: Später befehligt Ihr nicht nur den eigenen Mech, sondern bekommt bis zu drei zusätzliche Kollegen für die Missionen. Als General habt Ihr gar die Möglichkeit, auf unterschiedlichen Schlachtfeldern (Europa. Asien, Australien und Amerika) selbst zu entscheiden, welche Mission Ihr als nächstes spielen wollt. In diesem Level ist zudem strategisches Können gefragt, denn auf Landkarten Ziele ieweils mehrere angegeben, die untereinanMit "echter" Graffiti hat ein neues Programmierteam aus Italien nur wenig am Hut. Statt künstlerisch mehr oder minder originelle Kunstwerke auf kahle Betonwände zu bannen, konzentrieren die Jungs aus Milano ihre Kreativität auf Computerspiele. Das erste Programm, Iron Assasins haben wir uns schon mal vorab angeschaut.



Scrollendes Cockpit: Per Tastendruck kann der Pilot auch in untere Bereiche des Armaturenbretts schauen und dort die Umgebung auf dem Radar überwachen

der verbunden sind. Ein Beispiel: neben Fabriken für neue Roboter auch Forschungsanlagen, Basen und Energiereaktoren. Zerstört Ihr ein bestimmtes Ziel, hat dies wiederum Auswirkungen auf die anderen Missionen. Ein weiterer Kniff: Je weiter Ihr im Spiel vorankommt, desto mehr Waffensysteme und Roboter werden Euch zur Verfügung gestellt. Zu Beginn werdet Ihr nur aus zwei kleinen Mechs wählen können, die mit nur drei Waffensystemen zu bestücken sind. Im weiteren Verlauf kommen schwerere Roboter und bessere Waffensysteme hinzu. Anstatt nur reine "Schieß auf alles, was sich bewegt"-Missionen einzubauen, bastelt Graffiti an weiteren Auftragsarten. Schon in unserer spielbaren Beta-Version sind Rettungsmissionen vorhanden, Spezialeinsätze, um beispielsweise Generatoren lahmzulegen sowie Beschaffungsaufträge.

Technisch orientiert sich *Iron Assasins* an Programmen wie *Terminator 2029*. Die Umgebung der Kampfarenen wird in 3D-Grafik zu sehen sein. Jedoch wird beim Gehen nicht "umgeblättert", sondern



Feindlicher Mech im Sichtbereich: Das Head-Up-Display informiert uns über alle Daten

gescrollt. Für schwächere Rechner ist gesorgt: Per Option soll der Boden abgeschaltet werden können. Wem die Geschwindigkeit immer noch nicht ausreicht, der darf die Pixelisierung erhöhen, was allerdings auf die Kosten der Bildqualität gehen wird. Dafür bietet Iron Assasins einige andere Feinheiten. So müssen die einzelnen Kampfgebiete zwar ohne Steigungen und Rundungen à la Ultima Underworld auskommen, aber als Ersatz sollen zahlreiche Grafiksets für jede Menge Hintergründe für die nötige optische Abwechslung sorgen. Neben Stadtlandschaften wird es Missionen in Schnee,- Wüsten- und Berggebieten geben. Damit nicht genug: In den einzelnen Szenarien gibt es Gebäude, die betreten werden können. In diesen Gebäuden sind labyrinthartige Gänge, die ebenfalls mit dem Roboter erforscht werden müssen. Da einige Aufträge in der Nacht spielen, hat jeder Mech ein Infarotsichtgerät — ist dies eingeschaltet, ist die Umgebung in einem grünen Licht zu sehen. Beim Thema Licht haben sich die Grafiker bei *Iron Assasins* noch etwas Besonderes einfallen lassen. Feuert Ihr mit dem Laser Eures Roboters durch dunkle Gänge, erhellt das Lasergeschoß umliegende Wände.

Auch bei Intro und vielen Zwischensequenzen beschritt Graffiti einen ungewöhnlichen Weg. Statt diese Szenen mit dem 3D-Studio einfach zu rendern, haben sich die Italiener damit erheblich mehr Mühe gegeben. Alle Roboter, die in den digitalisierten Filmsequenzen herumlaufen, wurden vorher mühsam als Modell gebaut und dann im sogenannten Stop-Motion-Verfahren abgefilmt. Bei diesem Verfahren werden die Modelle jeweils mili-







meterweise bewegt und dann mit Einzelbildern aufgenommen. Spult man nun die Einzelbilder mit der normalen Geschwindigkeit von 24 Bildern pro Sekunde ab, bekommt man in diesem Fall Roboter, die über eine Landschaft stapfen. Bei der Menge an Zwischenszenen, die in dem Spiel vorkommen, eine wahre Fummelarbeit. Ein kleiner Gag am Rande: Fast alle Modelle der Roboter basieren auf ganz normalen Plastikbausätzen, die es im Handel zu kaufen gibt. Wer im Intro genau aufpaßt, sieht deshalb einen Roboter aus dem 21. Jahrhundert auf dem Fahrwerk eines Sherman-Panzers herumrumpeln.

Derzeit arbeitet das Graffiti-Team mit Hochdruck an den letzten Details. So fehlt in unserer Version noch der komplette Sound – in der fix und fertigen Fassung sollen vor allem Digi-fähige Soundkarten, wie die Soundblaster Pro unterstützt werden. Auch an der Steuerung wird noch gefeilt: Die Roboter lassen sich per Joystick, Maus und Pedale in den Krieg führen. Dabei kann der Torso unabhängig von der Gehrichtung gedreht werden. Einen ausführlichen Test von Iron Assasins findet Ihr hoffentlich in der nächsten Ausgabe der POWER PLAY.

Name:	Iron Assasins
Hersteller:	Virgin
Geplant für:	MS-DOS
Erscheinungstermin:	3. Quartal 1994

Masters of Magic

Die Zeiten, in denen man einfach seine Schublade aufmachte und sagte: Peng, Du bist jetzt eine Simulation und Paff, Dich quetsche ich in die Abteilung Rollenspiel, diese Zeiten schei-

Microprose zeigt wieder einmal, daß ein gutes Spieleprinzip nicht totzureiten ist – wenn man es geschickt an den richtigen Stellen verbessert ...

nen Gott sei Dank langsam vorbei zu sein. Superhero League of Hoboken war schon der erste Beweis dafür, daß man auf die Ausschließlichkeit bestimmter Genres pfeifen kann, ohne daß der Spaß flöten geht.

In *Masters of Magic*, dem neuesten Allschubladenspiel von Microprose, beginnt Ihr wie im allseits beliebten und bekannten Civilisation. Erst einmal stellt Ihr den Schwierigkeitsgrad ein. Der beginnt für Zauberlehrlinge mit "easy" und geht über "normal", "hard" bis zu "impossible" für die ganz abgebrühten Profis. Dann habt Ihr die Wahl, ob Ihr gegen einen, zwei, drei oder gar vier Kollegen antreten wollt. Als echte Magier könnt Ihr natürlich auch

bestimmen, wie groß die

Landmasse Eurer Welt und wie wirksam die Magie sein soll. Schließlich erschafft Ihr Euch dann selbst und wählt zwischen 14 Magiern, Wizards und Shamanen aus. Hier trefft Ihr Eure folgenschwerste Erscheinung. Euer Alter Ego

kann ein gütiger Opa Marke Merlin sein oder aber auch ein eiskalter Engel, dessen Lieblingssprüche immer irgendwie mit "Death", "Black" oder "Evil" beginnen. Da ist zum Beispiel Lo Pan, ein Runenmeister, der sowohl böse als auch gute Elemente in seiner Magie hat. Jafar wiederum ist ein Meister der Alchemie. Er kann besser als alle anderen Gold in Mana-





World of Tiers meets Civilisation: Für die Sommerfrische nur bedingt geeignet...

Magic





Ein Blick in die Waffenkammer...







Wir wissen nicht, was dieser freundliche Held empfiehlt, wir empfehlen Expansion...

NEU: COMPAQ CONTURA AERO

4()% KENER

NEU: COMPAQ CONTURA AERO

40% KLEINER

UND 30% LEICHTER Contura Aero

Weltneuheit nur bei Compaq: das erste mobile externe Diskettenlaufwerk mit PCMCIA Anschluß für 3,5° Disketten.

Compaq Computer GmbH, Süskindstraße 4, 81929 München



Gleich Infos antordern Telefon: 0130|68

röße ist keine Frage des Formats. Leichter und kleiner als ein Standard-Notebook, zeigt sich der Compaq Contura Aero

von der stärksten Seite. Mit

röße ist l

Formats.

kleiner a

dard-Notebook

der Compaq Co

von der stärkstei

Achten Sie auf das Intel Inside[®] Logo auf unseren Qualitätscomputern.

dem energiesparenden Intel i486-SX-Prozessor, 4 bis 12 MB RAM, Platte bis 250 MB, Trackball, MS-DOS 6, Windows 3.1 und dem Lotus Organizer. Slot und Docking Station äußerst

kontaktstark, sieht er auch sonst gut aus:

 Drei volle Jahre Garantie – weltweit. Kompletter Service und Support.

Genug gelesen. Auf zum Compaq Händler!

Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation

COMPAG

COMPUTER, UND MEHR and Support.

Lotus Organizer.

Genug gelesen. Auf zum Compaq Händler!

MCIA-

m äußerst

gut aus:

eltweit.

Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

COMPAQ COMPUTER, UND MEHR



Cresent RidgeTroll

Capua

Oxford

E596

Gibst Du mir Wasser, geb ich Dir Sand: Wir bauen eine Stadt...

punkte ummodeln, was ihn zu einem starken (aber leider auf die Dauer auch immer hart an der Pleitegrenze lebenden) Zauberer macht. R'jak ist ein ganz schlimmer Finger. Er ist ein Meister des Chaos, und genau das verbreitet er auch unter seinen Gegnern. Hat man also seinen Leader of the

Gang sowie das passende Fähnlein ausgesucht, findet man sich unversehens in einer typischen Microprose-Welt wieder, und das heißt: Sicht von oben auf eine Karte, die es noch zu erforschen gilt,

gestaltet im beliebten SidMeier-Design und somit
auch vom selben grafischen Genie beseelt. In
der Mitte dieser Karte
sehen wir eine Stadt, die
wir einmal unverfroren mit
der rechten Maustaste

anklicken. Mit einem Mal sind wir im Statusmenü unserer magischen Heimstatt. Hier habt Ihr die Option, Gebäude zu bauen, Handwerker in Landwirte umzuwandeln, um die Nahrungsversorgung zu erhöhen, und die Entwicklung verschiedener Gilden zu betreiben. Viel können wir dort zunächst nicht tun. Wir schalten auf Häuserbau, damit unsere Stadt noch ein wenig Zuzug bekommt und gehen wieder auf die Hauptkarte. Nach ungefähr den ersten fünf Runden wird der erste Hero for Hire vorbeischauen. Bei diesen und allen anderen Miethelden sollte man schon aufpassen, daß seine Fähigkeiten im Nahkampf, der Reichweite, der Rüstung, der Verteidigung und der Trefferquote gut

ausgebildet sind. Man sollte also nicht jeden dahergelaufenen Murkser nehmen, denn wenn es drauf ankommt, ist er schneller bei seinen Ahnen als ihm (und uns) lieb ist.

The Ditter Of Pete

Draconian 8 12 19 Doom Drak

Owarven JI 32 60 Galem

Pap Gald Prd Production

a .6 10 14 Library

38 61 Hanticores

12 29 18 Eiven Lords

1 24 23 Library

5 17 II Housing

9 20 18 Housing

Natürlich kann man seine Party auch mit fremder Hilfe auf Vordermann bringen. Ab und zu schaut ein freundlicher Händler vorbei, der uns allerlei nützlichen Schnickschnack anbietet. Aber alles hat so seinen Preis. Doch Gott sei Dank übersteigen seine Angebote niemals unser Budget.

Ist unser Grüpplein also aufs wohlfeilste ausgestattet, schicken wir es auf Wanderschaft, um Ruhm, Ehre und Kohle zu erringen. Beliebte Angriffsziele sind z.B. sogenannte "Nature Nods", die sich durch ein leises Blinkern bemerkbar machen. Ihr zieht also spornstreichs dorthin und schon erscheint der taktische Bildschirm, wo Ihr das Geschehen herangezoomt in einer isometrischen Aufsicht steuern könnt. Ist Euch der manuelle Kampf zu kompliziert, könnt Ihr dabei auch auf "Auto" schalten und Euch zurücklehnen, um den folgenden Kampf in Ruhe zu betrachten. Wenn Ihr (oder der Computer) die dortigen Garstlinge niedergemacht habt, warten auf Euch nicht nur Geld und Gold, sondern auch ein sorgenfreieres Leben, weil Jetzt geht die Party richtig los:
Widerstandsfähig müssen unsere Kämpen sein, sonst können wir nach jeder zweiten Runde neue Helden rekrutieren...



4

14

53

sich neben einem Schatzkistlein auch einige Ausrüstungsgegenstände verbergen. Mit viel Glück findet Ihr auch einen Zauberspruch.

Apropos Zauberspruch: Die könnt Ihr natürlich auch erforschen. Und je mehr Manapunkte Ihr habt, desto schneller habt Ihr sie und desto wirksamer sind sie. Jeder Zauberer hat dabei so seine Spezialitäten. Den Bösen eben das Böse und den Guten das Gute, so einfach ist das. Aber ansonsten hält sich die Wirksamkeit der Verwünschungen gegenseitig die Waage.

So zieht Ihr also von Stadt zu Stadt, erobert sie, wie es Euch gefällt und sammelt auf die Art immer mehr Erfahrungsund sonstige Punkte.

Besonders interessant sind auch die Türme, die sich in gewissen Abständen auf der Karte breitmachen. Klickt Ihr dann nämlich auf die Taste "Plane", befindet Ihr Euch sozusagen im Keller Eurer Welt. Faktisch heißt das, daß es hier noch einmal etwas zu erobern gibt, und zwar im selben Maße, wie auf der Oberwelt. Somit habt Ihr zwei Spiele in einem. Und wer kann heute schon mehr verlangen. ps

Name:	Masters of Magic
Hersteller:	Microprose
Geplant für:	MS-DOS PC
Erschelnungstermin:	3. Quartal 1994



DIESMAL GIBT ES KEIN ENTKOMMEN!

MORTAL KOMBAT°

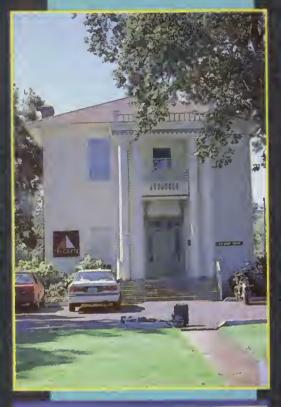
SEPTEMBER 1994

Acclaim Hotline: 02 11 / 52 33 222

Acciaini Hounie. 02 11 / 32 33 222



RIEO



schaute bei den Multimedia-Experten vorbei. er heute eine moderne Softwarefirma besucht, erwartet in aller Regel turmhohe Glaspaläste, vollklimatisierte High-Tech-Büros und sündhaft teure Computeranlagen. Um so überraschter war unser rasender Reporter Michael, als

er auf einem USA-Trip bei der Firma Trilobyte vorbeischaute. Die Macher des multimedialen Puzzleabenteuers The 7th Guest residieren in elnem über hundert Jahre alten einstigen Schulhaus. Gebaut wurde das Schmuckstück schon im Jahre 1884 und später an den Präsidenten der lokalen Eisenbahngesellschaft verkauft, bevor es dann 1991 zum Hauptquartier von Trilobyte wurde. Nicht minder ungewöhnlich und untypisch für eine Softwarefirma ist der Eingangsbereich, in dem unvorsichtige Besucher über ein paar Schalen mit Katzenfutter, nebst dazu-

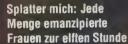
Das hätten sich die Gründerväter des kleinen Städtchens Medford auch nicht träumen lassen: Die vor über 100 Jahren

gebaute Zwergschule beherbergt heute eine ultramoderne Softwarefirma - Trilobyte. POWER PLAY

> gehöriger Katzen stolpern. Insgesamt tummeln sich gleich vier Fellines im Trilobyte-Anwesen und sorgen beim täglichen Nahrungsgefecht mit der örtlichen Fauna für Diskusionsstoff (ab und an verirrt sich nämlich ein Oppossum in das Jagdrevier der Softwaremiezen). Werden keine einheimischen Tiere gejagt,











IN MEDFORD

Schulhaus hätte fast als Kulisse für "The 7th Guest" dienen können. Trilobyte Chef Devine werkelt an neuen Projekten.



machen es sich die Katzen auch mal bei den Programmierern auf dem Schoß gemütlich (siehe Foto) und lassen sich selbst durch das Blitzlichtgewitter bildbegieriger Journalisten nicht stören.

Das auf den ersten Blick so rustikale Ambiente täuscht gewaltig. Was dem Haus an "modemem" Flair fehlt, macht die Computerausstattung dicke wieder wett. Dienten bislang hauptsächlich aufgebohrte PCs in den Trilobyte-Labors, wurde in der letzten Zeit heftig aufgerüstet. Bei zukünftigen Projekten schwören die Multimedia-Spezies auf Silicon Graphis-Rechner und NeXt-Computer. Michael erlitt bald einen mittleren Schock, als er in der trilobytschen Küche zwischen halbvollen Kaffeebechern, angeknabberten Muffins, offenen Chipstüten und leeren Softdrinkbüchsen einen mehrere tausend Dollar teuren NeXt-Rechner stehen sah. - Für die 11th Hour-Macher kein Grund zur Panik. Mit einem, "Ach ja, das ist nur









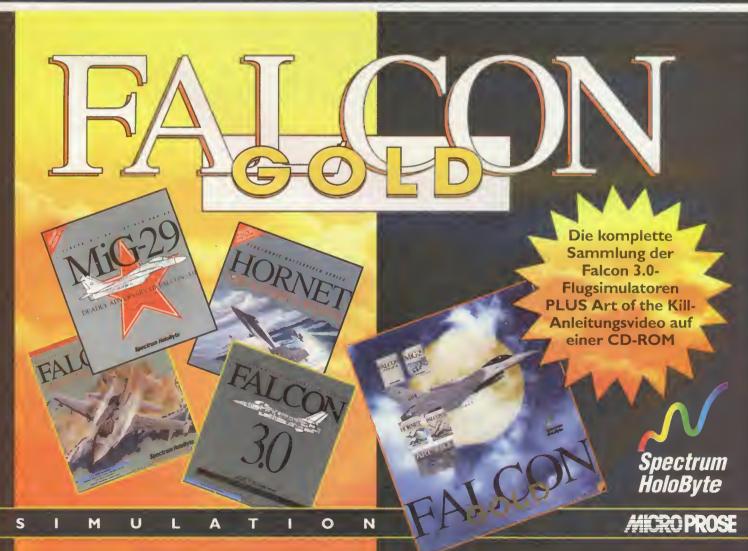
unser Server", kommentierte man den Computerfund. Grund für die Aufrüstung ist nicht nur die hohe Rechenleistung, sondern auch die hochwertige und ultrakomfortable Benutzeroberfläche der NeXt-Maschinen sowie die nötigen Grafikprogramme und Utilities für künftige Spiele. Die technische Ausrüstung wird auch bitter benötigt, denn neben dem The 7th Guest-Nachfolger The 11th Hour (siehe Kasten), arbeitet man bei Trilobyte bereits an einer Reihe von neuen Multimedia-Projekten, von denen allerdings außer einigen frühen

Scribbles und Storyboards noch nicht viel zu sehen war. Eines der drei künftigen Projekte läuft unter dem Arbeitstitel Castles und soll nomen est omen - In elnem schottischen Schloß

Rätsel frei! Auch "The 11th Hour" überrascht uns mit den allseits beliebten Logikaufgaben und Render-Puzzles.

 $I_{NTERACTIVE}$

entertainment









Zum Grusein: Zur Geisterstunde lädt das 3D-Studio mit seinen Mesh-Monstern

noch Doggy Dog – nach der gleichnamigen Disney-Figur – in der Mache. Dies ist übrigens eine Ausnahme, denn Trilobyte, obwohl von Firmen wie Microsoft und Paramount heftig umworben, denkt nicht im Traum daran, sich vor einen Lizenzkarren spannen zu lassen. Ebenfalls undenkbar: Daß Trilobyte seine technischen Gehelmnisse – hier insbesondere das spezielle Kompressionsverfahren für

Videoanimationen (siehe 11th Hour-Kasten) an eine andere Softwarefirma, im Stil von id-Soft, gewinnbringend verscherbelt.



Für die Zukunft hat sich Trilobyte einiges vorgenommen: Aber unabhängig von Szenario oder Epoche kommender Spiele halten die Programmierer an dem Grundsatz "interaktiver Filme" fest. Jedes zukünftige Spiel soll und wird ausschließlich auf CD erscheinen und mit umfangreichen Videosequenzen garniert werden. Neben PC-Varianten sind derzeit im Regelfall Mac-Fassungen und Versionen für CD-I sowie 3DO geplant. In Vorbereitung, aber noch nicht endgültig entschieden, sind Umsetzungen für Sonys PSX-Maschine.

The 11th Hour

Obwohl schon für Juli diesen Jahres angekündigt, läßt der The 7th Guest-Nachfolger noch ein wenig auf sich warten. Immer wieder wurde in den letzten Wochen der Veröffentlichungstermin verschoben. Derzeit wird noch unter Hochdruck an den letzten Feinheiten gewerkelt, werden Videosequenzen überarbeitet. Voraussichtlich wird The 11th Hour nun endlich im Dezember diesen Jahres erscheinen. Am Grundprinzip soll sich

spielen. Das zweite Spiel trägt den Titei DNA, Mit DNA kehrt Trilobyte den bisherigen Grusel-Szenarien den Rücken und begibt sich in die nahe Zukunft. DNA wird in einer mehrstöckigen Forschungsstation (auf dem passenden Storyboard waren schon drei Etagen nebst allen Räumen markiert) in der Arktis spielen. Im Gegensatz zu älteren Programmen werdet Ihr hier nicht selber als imgainare Person durch 3D-Welten stapfen, sondem - quasi von außen - dem eigentlichen Helden hilfreich unter die Arme greifen. Im Rahmen der Emanzipation wird es bei DNA natürlich nicht nur einen männlichen Heroen geben, sondern auch eine Heroine. Denksport-Puzzles à la The 7th Guest gehören bei DNA ebenfalls zur Vergangenheit: Die Aufgaben in diesem Programm sollen vielfälltiger und ganz anders aussehen. Als Beispiel für die Perspektive und die Puzzles dient eine Szene: Der Held/die Heidin steigen in einer Videosequenz, bei der Ihr nicht eingreifen könnt, auf einen Schneepflug. Dummerweise funkioniert dieser nicht, und hier kommt Ihr ins Spiel. Als Helfer in der Not müßt ihr im Rätselteil des Programms den Schneepflug wieder reparieren. Last not least ist

Wer ist eigentlich Trilobyte?

Gegründet wurde Trilobyte vor erst drei Jahren von Graeme Devine und Rob Landeros. Nichts desto Trotz verbergen sich hinter der recht frischen Company ein paar alte Bekannte und jede Menge Erfahrung im Spielegeschäft. Graeme Devine, eln gebürtiger Schotte, flog als Teenager von der Schuie, Pole Position für Atari fertig zu programmieren. Rob Landeros besuchte nicht nur eine Kunstschule und werkelte bei Flugzeugbauer Lockheed, sondern startete seine Conputerkarriere bei Cinemaware. Hier zeichnete er die Grafiken des Oidies Defenders of the Crown und war als Art-Director für die Optiken von Rocket Ranger, King of Chicago und TV Sports Football mitverantwortlich. Im Jahr 1988 wechselte er zu Virgin Games und führte das Grafikerteam bei Arbeiten an Spirit of Excalibur und Lexi-Cross. Graeme Devine und Rob Landeros tra-

fen sich bei Virgin Games und beschiossen schließlich, ihre eigene Firma ins Leben zu rufen. Neben den beiden Gründervätern arbeiten elne ganze Reihe anderer bekannter Köpfe für Triiobyte. Vizepräsldent ist wlederum ein alter Veteran aus den Tagen von Cinemaware: Keilyn Beeck. Robert Stein der Dritte studierte gar in München und

arbeitete später für so prominente Firmen wie Autodesk (3D-Studio), Simon & Schuster und Ballantine Books. Ebenfalls im Team: Matthew Costello, der das Script zu *The 7th Guest* schrieb. Costello ist von Haus aus Sf-Schriftsteller, auf sein Konto gehen Romane wie "Darkborn" (1992), "WURM" (1991), und ein neuer Roman, der in der SeaQuest-Welt spielt. Als Experten für die Akustik verpflichtet Trilobyte den Musiker "The Fatman", der schon bei *The 7th Guest* und bei anderen Computerspielen wie *Wing Commander* und *Ultima Underworld* für pfiffige Ohrwürmer sorgte.

gegenüber dem Vorläufer jedoch nicht all zuviel ändern. Das Programm wird - wie The 7th Guest - in der Villa des Spielzeugmachers Stauff spielen. Vor allem der Umfang und die technische Ausführung wurden vollständig überarbeitet. So soll es in der finalen Version von The 11th Hour nicht nur doppelt so viele Räume geben wie beim ersten Mal, sondern auch erheblich mehr Puzzles – geplant sind über 40 (Zimmer und Rätsel). Die verbesserte Qualität der Videoseguenzen verdankt The 11th Hour nicht nur dem Einsatz hochmodemen Equipments, wie beispielsweise speziellen Laserdisc-Spielern, sondern auch einem neuen Kompressionsverfahren, das von Graeme Devine extra entwickelt worden ist. Insgesamt wurden rund 65 Minuten Film im Spiel untergebracht. Eine kleine Info am Rande: Die Schauspieler stehen normalerweise für Shakespeare-Aufführungen auf der Bühne. In der Nähe von Medford findet nämlich regelmäßig das zweitgrößte Shakespeare-Festival auf der Welt statt. Im Programm sind die Filmschnipsel natürlich verteilt - aber ist das Spiel erst einmal komplett gelöst, könnt Ihr Euch den vollständigen "Film" auf Wunsch anschauen. Neben den Filmsequenzen sorgte Trilobyte zudem für eine Reihe von Spezialef-

GEWINNT MIT TRILOBYTE

Anläßlich unseres Besuches bei Trilobyte konnten wir ein besonderes Exemplar des Debütspiels *The 7th Guest* ergattern. Die Box wurde kurzerhand händsigniert. – Natürlich wollen wir das gute Stück nicht einfach in den Schrank stellen, sondern an Euch weitergeben. Mit ein wenig Glück könnt Ihr dieses Exemplar von *The 7th Guest* bei uns gewinnen. Dazu müßt Ihr nur eine Postkarte mit dem Stichwort Trilobyte an folgende Adresse schicken:

MagnaMedia Verlag AG Hans-Pinsel-Str. 2 Redaktion *POWER PLAY* Stichwort:Trilobyte 85531 Haar bei München

Der Einsendeschluß ist der 1. November, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Könnt Ihr gewinnen: ein handsigniertes Exemplar von The 7th Guest

The Stauf Files

fekten im Spiel selbst. Gab's in The 7th Guest "nur" eine vollständig gerenderte Umgebung zu sehen, gamierten die Grafiker das dreidimensionale Spukhaus nun mit einer Reihe von optischen Feinheiten, wie z.B. besonderen Lichteffekten. Die Bilderfülle hat jedoch ihren Preis: Kam The 7th Guest noch mit zwei CDs aus, wird The 11th Hour aller Voraussicht nach auf drei Silberscheiben ausgeliefert - soviel Platz benötigen die Video- und Grafikdaten. So beeindruckend schon jetzt die Grafikorgien des CD-ROM-Giganten waren: Eines kann man in der Stauff-Villa leider immer noch nicht - frei herumlaufen. Zwar wurde die Anzahl der zu besuchenden Räume deutlich erhöht und der Spieler hat ungehinderten Zugang zu den meisten "Locations". aber wie bei The 7th Guest bewegt man

sich immmer noch auf "vorgebenen" Bahnen. Übrigens bricht Trilobyte bei The 11th Hour mit einer hausinternen Regel. Einer der Grundsätze in der Firma lautete bisher, daß man in den Spielen nicht sterben darf. Im neuen Teil der Gruselmär wird uns trotzdem ein formschöner Bildschirmexitus geboten.



Und wieder liegt die neue POWER PLAY vor Euch. Heute werden die drei persönlichen Topspiele von Robert Praeger vorgestellt. Wollt Ihr auch einmal vertreten sein, schickt uns die gründlich ausgefüllte Mitmach-Postkarte eln. Trennt die Karte vorsichtig heraus, traqt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein. und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten. Unter allen Einsenderpostkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinner heraus, dessen ganz private Spielhitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein Paar Aktivboxen von Sony, die bequem an Amiga und PC angeschlossen werden können. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 5.10.94.

Die famosen Aktivboxen hat dieses Mal Robert gewonnen.

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt POWER PLAY-Leser Robert Praeger aus Berlin seine Spielelieblinge vor. Hier kommt Roberts persönliche Hitliste:

> 1. Die Sledier 2. Bundesliga Manager Hattrick 3. Syndicate



1. Myst	Cyan	
2. Pacific Strike	Origin	
3. Corridor 7	Capstone	
4. Ultima VIII: Pagan	Origin	
5. TFX	Ocean	
6. Sim City 2000	Maxis	
7. Arena	Bethesda Softworks	
8. Fields of Glory	Spectrum HoloByte	
9. Dragon's Lair	Ready Soft	
10. Subwar 2050	Microprose	
Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle		

Titel

Civilization

Cannon Fodder

Das Schwarze Auge

Ambermoon

History Line

Indy Car Racing

Dune 2

1. International Sensible Soccer 2. Cannon Fodder Virgin 3. Sim City 2000 Maxis 4. Premier Manager 2 Gremlin 5. Manchester United Premier Ch. Krisalis Gremlin 6. K240 7. Frontier-Elite II Gametek 8. Beneath a Stell Sky Virgin 9. Elfmania Renegade 10. Pacific Strlke Origin Quelle: Future Zone Games Centre Centresoft, Leisursoft

Amiga

- 1. Die Siedler 2. Civilization

- Anstoß Ambermoon Syndicate

2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

(-)

(17)

(9)

(-)

MS-DOS

- Indiziertes Spiel

- Rebel Assault
 X-Wing
 Sam & Max
 Sim City 2000

Super NES

- 1. Mario All-Stars
- Street Fighter 2 Turbo F-Zero

Hersteller

Microprose

Virgin

Attic

Thalion

Westwood

Blue Byte

Virgin

Mega Drive

- Virtua Racing Streets of Rage 2 Sonic 2 NBA Jam Landstalker

Wie lange dabei

| (1) | Indiziertes Spiel | ld Soft | 6. Monat |
|------|---------------------|------------------------|-----------|
| (4) | Rebel Assault | LucasArts | 7. Monat |
| (11) | Die Siedler | Blue Byte | 6. Monat |
| (12) | X-Wing | LucasArts | 16. Monat |
| (14) | Sam & Max | LucasArts | 7.Monat |
| 37 | Sim City 2000 | Maxis | 5. Monat |
| (7) | Syndicate | Bullfrog | 13. Monat |
| (6) | Anstoß | Ascon | 4. Monat |
| (5) | Ultima VIII: Pagan | Origin/Electronic Arts | 3. Monat |
| (8) | Day of the Tentacle | LucasArts | 2. Monat |
| (10) | Privateer | Origin | 9. Monat |
| (18) | Indy 4 | Softgold | 2. Monat |
| (16) | Strike Commander | Origin | 16. Monat |

Was gewann mehr Trophäen als Deutschland?

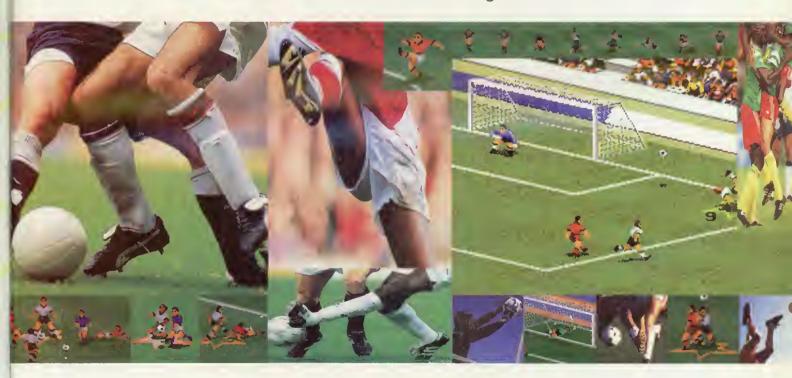
FIFA International Soccer für das Mega Drive erhielt auf beiden Seiten des Atlantiks mehrere Auszeichnungen und wurde in England, Frankreich und Deutschland von verschiedenen Fachmagazinen zum Sportspiel des Jahres gewählt.

Aber das sind nicht die einzigen Experten. Die Fußballfans machten aus FIFA International Soccer eines der erfolgreichsten Videospiele des Jahres '93. Und der Erfolg wird sich mit der PC-Version fortsetzen: PC Games und Play Time vergaben jeweils 90% und wählten FIFA International Soccer zum Spiel des Monats.

Bereits über eine halbe Million FIFA-Spieler in ganz Europa schießen spektakuläre Tore. Und ist das ein Wunder? Mit Spitzenteams, 2.000 Frames bei den Spieleranimationen, Optionen für das Mannschafts-Management und dem EA SPORTS StadiumSound™ wird FIFA in diesem Sommer auch für genügend Gesprächsstoff bei den PC- und Amiga-Besitzern sorgen.

Nicht genug Geld, um zur Weltmeisterschaft nach Amerika zu fliegen? Kein Problem! Sparen Sie sich das Ticket - die echten Turniere können Sie auch zu Hause erleben.

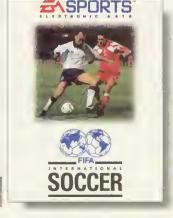
Jetzt für PC und Amiga!





Weitere Informationen über Electronic Interest 22 Arts, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel. 05241/24307 • EA SPORTS, das Logo von EA SPORTS und "If it's in the game, it's in the game" sind Warenzeichen von Electronic Arts.











SOFTSALE

Bremen · Bahnhofsplatz 9 31582 Nienburg Hannover · Marktstr. 47 Schlossplatz 19 Hildesheim · Osterstr. 24 Tel.: (05021) 910416-17

Nienburg - Schlossplatz 19 Fax: (05021) 910403-04

Falman
Fields of Glory
FIFA Int. Soccer
Final Conflict
Flashback
Formula 1 Grand Prix
Goal
Gobilins 2
Gobblins 2
Gobblins 2
Gunship 2000
Hannbal

Hannibal
Hanse-Die Expedition
Hattrick
Hanse-Die Expedition
Hattrick
Heimdall 2
Hired Gurs
History Line 14/18
Hyperion
History Line 14/18
H

DV = deutsche Version DA = deutsche Anleitun EA = engl. Anleitung ?? - noch nicht bekannt Preis *= zum Zeitpunkt der Drucklegung dies Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellunge möglich, Irrtumer und Druckfehler vorbehalter Ladenpreise können variieren. Versandkosten Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM

Ab 250, · DM versandkostenfrer. Es gelten unser

1869
1942-Pacific Air War
1990-Die '94er Edit
7 th 5word of Mendor
Aces of the Deep
Aces over Europe
Across the Rhime
Air Combal Classics
Alienthread
Alone in the Dark
Alone in the Dark 2
ALDadim done in ... Al-Dadim Ai-Dadim Shush at Sorinor nsloss World Cup Edition reade Pool reade Pool rehon Ultra mena-Elder Scrolls rena-Elder Scrolls rena-Elder Scrolls renoured Fish Train Constr Kill utschwung Dsl ward Winners Gold-Wing (X-Wing M 2) attle Isle 2 attle Isle 2 attle Isle 2 attle Isle 2 ata 1
ata 2
enario Editor
ming Steel 2
ming Steel 2
ming Steel 2
ming Steel 2
ming mon Fodder
ribean Desaster
ribean Desaster
ribean at War Iti
rifal intelligence
aos Engine
antbreaker
ristoph Kolumbus
ditzalion 1 2 Over the Edge ata 2 Over the Edge
of Spot
Indor 7
saltive Writer
emonsgate
ngerous Streets
rk Legion
rk Sun
rs schwarze Auge
s schwarze Auge
y of the Tentacle
alh or Glory
III 35

DER PATRIZIER 29,90DM !!!

ité 3 mpire Deluxe then der Erde kcellent Games ye of the Beholder ye of the Beholder 2 ye of the Beholder 3

ye of the Behölder ye of the Behölder 14 Fleet Delender 1-15 Strike Eagle 3 analysic Dizzy analysy Empires ields of Glory life 5 cocer inal Continct ine Artist ine 4 floor ine Artist ine 1 floor ine Artist ine 1 floor ine ritz 3 ury of the Furries abriel Knight obblins 2 obblins 3 inship 2000 and of Fate annibal anse-Die Expedition arpoon 2 arrier Jumpjet attrick eimdall 2 elicab ired Guns Istory Line 1914-18 ohlenwelt okum ot Numb Penthouse of Numb Deluxe urra Deutschlend a 2 redible Machine

nca 2
ncredible MachinThe even more
The even more
The reven more
The foot of the foot
The f

els Suit Larry 6 egacy egend of Kyrandia 2 Leis Suit Larry 6 Leimmings 2
Links 388 Pro
Links Banff 5VGA
Links Banff 5VGA
Links Banff 5VGA
Links Gastle P SVGA
Links Castle P SVGA
Links Innisbrook SVGA
Links Innisbrook SVGA
Links Innisbrook SVGA
Links Manuar K SVGA
Links Pebble B SVGA
Links Pebble B SVGA
Links Pebble B SVGA
Links Premeurst SVGA
Links Pinniar K SVGA
Manuar Mansion 2
Mario teaches typ
Masters of Drion
Mechaer To Drion
Mechaer Trince
Michael Jordan in Fl.
Micro Machines
Mic S SVGA
Micro Machines
Mic S SVGA
Micro Machines
Micro Ma

Pacific Strike
- Speech
- Miss 1
Penthouse Hot Numb.
Penthouse Deluxe
Peter Pan
Pinball Dreams
Pmball Dreams 2
Pinball Fanlasies
Pirales

Pinball Faniasies
Pirales
Pirales
Pirales Gold
Piras
Pirales Gold
Police Duest
Premier Ship
Pirince of Persia 2
Pirvaleer
Privateer Speech
Special Dp 1
Duarier Pole
Duest of Giory 3
Duest of Giory 4
Duest of Knowledge
Rairoad Tyc. Deluxe
Ravenloft
Ravenloft
Ravenlott
Ravenlott Righteous Fire Rings of Medusa Gold Rise of Robots Robots Requiem Russelsheim

in of Robots binsons Requem sseisheim bre feam m & Max object states and m & Max object states and m & Max object states and spent fise (UII 7 ii) eventh Sword of M hadovedster herlock Holmes im Gilly Deluxe im Gilly 2000 sim Gilly pelunx SN 21 Seawoll SN 21 Seawoll star Crusader

Star Crusader
Startord
Star Trek Judgem R.
Star Trek Next Gen.
Street Fighter 2
Strike Commander
-Speech -Taclical Dperations 1
Stronghold
S U B
-Mission Disk
Sukiya

Sukya Superfrog Superfrog Syndicate - Data Disk System Shock Itask Force 1942 terminator 2029 terminator 2029

Ultima B - Pagan
- Speech
- Lost Vale
- Unima Underworld
- Ultima Underworld 2
- Under a Killing Moon
- Universe
- Unimited Adventures
- Unimited Adventures
- Unnacess. Roughness
- Unnacess. Roughness
- Unnacess. Roughnes
- United Sea
- War in the Gulf
- Warfords
- Datadisk
- Wereworlf KA 50 -Datadisk Werewolf KA 50 Wing Comm Armada Wings of Glory Winter Dlympics
Wizardy 7
World Cup USA 94
World Cup Year 94
World Cup Year 94
World Charl 94
World War 2
WWF European Ramp
X-Wing
X-Wing Mission 2
X-Wing Upgrade Kit
Zeppelin
Zooi

Der Planer
Dracula unleashed
Drapon Lore
Dragon Lore
Dreamweb
Dungeen Hack
Eleventh Hour
Elide 2
Empire Deluxe
Erben der Erde
Eventh Gold
Enter Grenner
Erde Grenner
Er

No 2 Collection
Nomad
Outpost
Uppost
Dulpost
Patriot
Patriot
Phanisamagoria
Pinball Deliuxe Edition
Planel Aderealine
Planel Aderealine
Planel Aderealine
Planel Parasise
Privaleer/Strike C.
Duantum Gate
Duest tor Giory 4.
Raini Tyc. Del/Ziviliz
Ravenioti

Sherlock Holmes
Simon the Sorcerer
Space Hulk
Space Duest 4
Space Duest Collect
Space Shuttle
Space Duest Collect
Space Shuttle
Space Ward Ho
Space Ward
Spa FIX
The Greatest
The Hodgen Below
The Horde
The Horde
The Journeyman Proj.
Themme Park
Tie Fighter
Top 5 hots
Tornado
Turrican 2
JFD

CD-ROM-Laufwerk
Mitsina FX 001

JOYSTICKS QJ PC
SV 201 M5
SV 202 M6, Samecard
SV 205 M6, Gamecard
SV 205 Baider
SV 207 Speed R. Plus
SV 207 Speed Speed
SV 210 Samecard
SV 210 Samecard
SV 227 Top Star

34.90DM 19.90DM 44.90DM 79.90DM 34.90DM 24.90DM 29.90DM 39.90DM

44.90DM 54.90DM 64.90DM 74.90DM 89.90DM 159.90DM 159.90DM 84.90DM

GRAVIS PC Analog Pro Gamepad Eliminator Gamecard

JOYSTICKS CH

Flightstick
Flightstick Pro
Virtual Pilot
Gamecard III Automatic

SOUNDBLASTER
2 9 Delive
PO DE Prinsponic
FO DE Prinsponic
FO Value

i 6 Mülle CU April 16 SCSI-2 ASP

16 SCSI-2 ASP

COMMODORE AMIGA

1869
Affred Chicken
Allendred Sp. Ed
Allen Civilization
Clilihanger
Cool Spol
Crash Dummies
D-Day
Darkmere
Darkstone
Das schwarze Auge
Death or Głory
Der Cłou

DER PATRIZIER 29,90DM !!!

Dreamands
Dune 2
Eishockey Manager
Elfmania
Elisabeth I
Eilie 2
Excellent Games
Excellent Games
Eye of the Beholder 1
Eye of the Sform
F-117 Nighthawk

Reunion
Reunion
Rings of Medusa Gold
Robinsons Requiem
Rorkes Drift
Russelsham, Delroil)
Russelsham, Delroil
Russelsham, Delro 119.90DM 219.90DM 219.90DM 179.90DM 229.90DM 299.90DM 379.90DM 449.90DM Twilight 2000
UFD
Universe
Unidium 2
Unidium 2
Unidium 2
War in the Gulf
Whales Voyage
Wing Commander 1
Winfer Dlympics
Wiz ni Liz
Win Kir Dlympics
Wiz Nid
World Cup USA '94
WWF European Ramp.
Zeppelin
Zepol JOYSTICKS QJ AMIGA

JOYSTICKS GRAVIS AM

HARDWARE AMIGA AMIGA 1200/4000 -

Alienbreed 2
Anstoss
-World Cup Edition
Arcade Pool Banshee
Body Blows
Body Blows Galactic
Bran Ihe Lion
Bund Man 3
Burning Rubber
Burning Rubber
Chaos Engine Christoph Kolumbus
Givilization
O'Generation
O'Generation DA IN VORD
DA 49.90DM
DV 64.90DM
TY IN VORD
DA 64.90DM
DV 79.90DM
DA 64.90DM
DV 79.90DM
DA 64.90DM
DV 59.90DM
DA 69.90DM

DDM AMIGA CD 32
DDM Bansher
DDM Battle Chess
DDM Chass Engine
Dec Core
Dec Core
Dom Dec

TFX
The Chaos Engine
The Lost Vikings
Theme Park
Total Carnage
Uto
Uttimate Body Blows
Universe
Trolls
Zool Nicht wundern



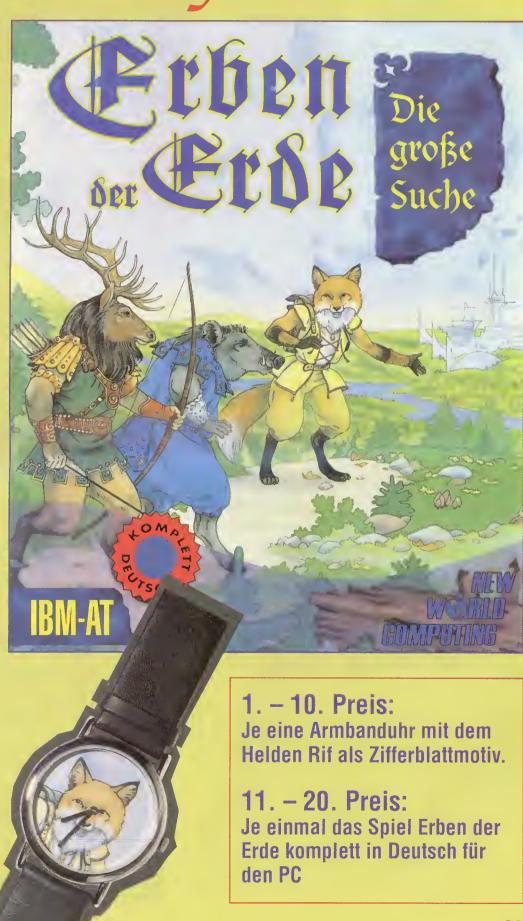
Ein Herz für Tiere

Damit Ihr wißt, was die Stunde geschlagen hat, verlosen wir zusammen mit Softgold zehn feine Armband-uhren.

s ist erfreulich friedlich, lieblich, spannend und ökologisch wertvoll: Das New World-Computing Spiel Erben der Erde. Jetzt gibt es das kinderfreundliche Programm auch komplett in Deutsch. Anläßlich der Veröffentlichung der deutschen Version des Spiels, verlost das deutsche Softwarehaus und hiesige Distributor der New World Programme, die Kaarster Firma Softgold, zusammen mit der POWER PLAY zehn witzige Armbanduhren. Bevor Ihr mit etwas Glück eine der Uhren ergattern könnt, müßt Ihr nur noch eine Frage richtig beantworten und die richtige Antwort bis zum 15.10.1994 auf einer Postkarte an folgende Adresse schicken:

MagnaMedia Verlag AG Hans-Pinsel-Str. 2 Redaktion *POWER PLAY* Stichwort: Erben der Erde 85531 Haar bei München

Die Frage: Was für ein Tier ist Rif, der Held des Spieles Erben der Erde?



Herr der Fliegen

BESONDERS BESCHLENSWERT

Battle Bugs



General Schäbig und seine Käferarmee: Das Codewort der heutigen Aktion heißt "Schmalzkrapfen"!

ch hasse Insekten! Sie sind klein, gemein, häßlich und haben die eklige Angewohnheit, sich überall da aufzuhalten, wo man sie wirklich nicht haben will. Mücken bringen einen mit ihrer Stecherei so um den Schlaf, daß man am anderen Morgen aussieht wie ein Stück Kirschstreusel (ohne Sahne). Kakerlaken verstecken sich gerne in der Küche und getragenen Unterhosen, wobei es ihnen anscheinend egal ist, ob sie sich an einem Stück Paté de Foie-Gras (getrüffelt) oder angereichertem Körperexkrementen (fermentiert) schadlos halten. Da ist ieder städtische Kammerjäger machtlos, außerdem hat jede Hausratte mehr Geschmack! Und das ist noch nicht alles: Dynamix entlarvt in



Die heiße Schlacht ums Kalte: Hier kann man noch etwas für diplomatische Empfänge lernen ...

Battle Bugs unsere kleinen sechsbeinigen Trachäentiere als die Chitinteufel, die sie in Wirklichkeit sind.

Die Ameise, fälschlicherweise als nützliche und emsige Arbeitenn bezeichnet, zeigt hier endlich ihr wahres Antlitz als heimtückische Bombenlegerin.

Selbst die Biene, angeblich des Menschen Freund, wirft mit Bomben um sich, um so dem Gegner heimtückisch ein Ende zu bereiten.

Besonders infam ist der Stinkekäfer, der selbst gegen Käsebombenangriffe immun ist. Und sollte er doch einmal in der Schlacht fallen, so verwandelt er sich selbst in ein Stück Limburger, um so seinen Feinden die Sinne zu rauben.

Als Kommandant der Grünen Streitkräfte müßt Ihr 56 Schlachten bestehen und den Gegner der Roten Armee zeigen, wo Bartel den Most holt. Ihr habt aber auch die Möglichkeit, statt gegen den Computer

einem zweiten Spieler zu Leibe zu rücken, wobei in diesem Fall die Armeen sich 1:1 gegenüberstehen. Nur wer das bessere taktische Verständnis hat, wird hier gewinnen.

Doch bleiben wir zunächst beim Solo-Spiel. Während des Briefings werdet Ihr auf Eure Aufgabe vorbereitet. Ziel ist es, entweder ein Nahrungsmittel zu erobern oder zu verteidigen, bzw. den Gegner zu vernichten. Manchmal könnt Ihr aber auch froh sein, wenn Ihr einfach nur überlebt.

Seid Ihr also mit Eurer Aufgabe vertraut gemacht worden, schaltet sich der Monitor automatisch auf das Schlacht-



Sandkastenspiele: Wie verteidige ich einen Katzenköttel...

Endlich einmal ein witziges Strategiespiel, daß nicht den Zweiten Weltkrieg als Schauplatz hat. Aber obwohl die kleinen Käferlein recht niedlich aussehen, so sind die Aufgaben wirklich knackig schwer. Interessant ist, daß

man sich auf einem isometrischen Schlachtfeld ohne Hexfelder bewegt. Die Figuren machen brav "Hab acht", wenn man sie anklickt (zumindest die eigenen) und überall verstecken sich nette kleine Anspielungen. Nehmt Euch darum mal die Zeit und betrachtet Euch in Ruhe

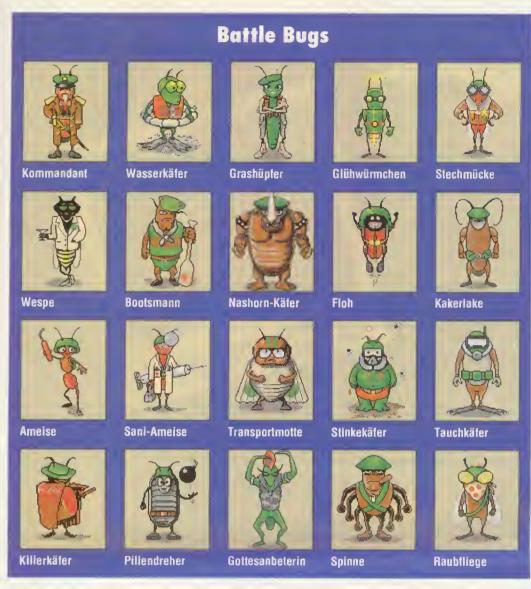
das lokale Fernseh- und Kinoprogramm, bzw. die Nahrungsmittel, die hier allerdings wirklich manchmal von Pappe sind. Die Animation ist ganz allerliebst, besonders der Pillendreher hat eine überaus faszinierende Gangart. Selbst in der eigenen Küche wird man mit seinen Kakerlaken nicht so viel Spaß haben.

Der Untergang der abendländischen Eßkultur: Die Helden der Nouvelle Cuisine hätten an der Freßlust dieser kleinen Racker ihre helle Freude...





Bomben und Granaten: Zuweilen muß man schon schweres Geschütz auffahren, um seinen Mittagstisch zu decken...



feld um. Hier befehligt Ihr per Mausklick Eure Truppen, ordnet Angriffe zu und leitet mit einem Druck auf die Stoppuhr den Kampf ein. Dabei steuert Ihr je nach Szenario unterschiedliche Käfer. Von vorneherein gilt: Nur die Spinne kann sich mit mehreren Käfern gleichzeitig beschäftigen. Alle anderen kämpfen immer gegen ihre ausgewählten Spezi. Manche Eurer Bugs sind mit Spezialeigenschaften ausgestattet. Der Killerkäfer oder Assassin Bug schleicht sich an sein Opfer heran und bringt es mit einem Überraschungsschlag zur Strecke. Die Ameise ist ein relativ flinker Läufer, der ab und zu gerne mit Bomben um sich wirft, gegen die in der Regel nur der Pillendreher oder Pill Bug immun ist. Durch

blitzschnelles Eindrehen zeigt er Euch nur den Panzer und somit die lange Nase. Die Raubfliege wiederum kann sich an den Gegner heranschleichen und dessen Waffen mopsen, leider aber immer nur eine nach der anderen.

Apropos Waffen: Von denen stehen Euch im günstigsten Fall sechs verschiedene zur Verfügung. Da sind zunächst einmal die einfachen Bomben. Drei von ihnen reichen eigentlich aus, selbst einen Nashornkäfer sturmreif zu schießen.

Der Feuerkracher ist eine schwächere Version der Bombe und hat eine dementsprechend geringere Durchschlagskraft. Beide machen übrigens auf den Pillendreher keinen Eindruck.

Der Limburger Käse wirkt auf alle wie ein Betäubungsgas. Setzt ihn so ein, daß die gegnerischen Truppen bewegungsunfähig sind, dann könnt Ihr Eure Krabbler in eine bessere Position bringen.

Gift wendet Ihr am besten bei fliegenden und springenden Bugs ein, bei Viechern also, die einen hohen Energieverbrauch haben. Das Gift reduziert diese Energie so weit, daß sich deren Bewegungsradius radikal verkleinert. Bei den bombenwerfenden Bienen sind sie eine besonders wirksame Waffe, da so die Granaten seltener ihr Ziel finden.

Steine sind die am wenigsten effektiven Waffen. Ihre Wirksamkeit kann man aber dadurch steigern, in dem man sie von einem erhöhten Punkt aus abwirft.

Das Nonplusultra in Sachen Luftverteidigung ist immer noch die Abfangrakete. Mit ihr holt man so ziemlich alles vom Himmel, was Euch etwas auf den Kopf werfen will.

Hat Euch aber doch einmal eine Bombe getroffen, so ist das mit einer Sani-Ameise (Medic Ant) nur ein kleineres Problem. In ihrem Einflußbereich kommt Eure kleine Schar wieder schnell zu Kräften.

Wasser ist für die meisten Insekten ein echtes Hindernis. Nicht so für den Wasserkäfer, den Tauchkäfer und den Wasser-Bootsmann. Ganz im Gegenteil sogar. Im nassen Element fühlen sie sich ganz



Gregor Samsa läßt grüßen: Kafka hätte seine helle Freude gehabt...

Schnaken und Bremsen dürfen in Zukunft hemmungslos an mir saugen, denn jetzt weiß ich endlich, was die sechsbeinigen Racker in ihrem kurzem Leben leisten müssen. Meine Blutspende stelle ich deshalb gerne zur Verfügung, da soviel selbstloser Einsatz belohnt werden muß. Battle Bugs ist verrückt, abgedreht und spielerisch eine Wucht. Wo uns andere Strategiespiele in enge Handlungsgerüste und stupide Vorgehensweisen

quetschen, führen in Dynamix Ameisenhaufen
viele Wege zum Erfolg. Ich habe selten ein flexibleres Programm
in den Fingem gehabt, das der eigenen Kreativität soviel
Spielraum läßt. Daß die Schlacht ums kalte Buffet auch technisch
perfekt umgesetzt wurde, versteht sich bei Dynamix fast
von selbst. Käfer-Infos und Steuer-Icons sind hochpraktikabel in
Menüs verstaut, die Krabbler folgen der Maus, ohne mit dem
Flügel zu zucken. Ein Erster-Klasse-Programm nicht nur für

Fliegenfänger.

Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever! Die Baseballmütze geschenkt!



Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir, wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

Antwortkarte

Die Lieferanschrift lautet:

Geburtsdatun

Interact Reza Memari

Johann-Strauß-Straße 15

und ab damit draut -

Bitte die Zahlungsart ankreuzen.

Verrechnungsscheck

Gesamtbetrog

Posterrolle (nur bei Bestellung mit onderen Artikeln)

5,- DM

verschicken! Bitte im Kuvert



Postfach 1304

MagnaMedia Verlag AG

Kleinanzeigen

POWER PLAY

D-85531 Haar b. München

Das richtige für Couch Potatoes und Chefredakteure ...



Excramints: Sie heißen, wie sie schmecken ...



Mr. Wigglz: Vermutlich das Patentrezept gegen Diarrhöe ...

stants" ist. In der Regel sind es Kinder reicher Eltern, die sich gerne auf irgendwelchen Parties herumtreiben und nur ein Problem kennen: Wie verbringe ich möglichst nutzlos meine Zeit. Na, denn Prost.

Eine der wichtigsten Figuren überhaupt ist der Kommandant. Innerhalb seines Befehlskreises erlangen alle Käfer der eigenen Truppe jeweils zwei Attack- und Defense-Punkte mehr. Damit sind sie in jedem Fall den entscheidenden Tick besser als ihr entsprechendes Gegenüber.

Habt Ihr wider Erwarten die Schlacht doch verloren, so könnt Ihr sie dreimal wiederholen. Habt Ihr die gegnerischen Biester bis dahin noch immer nicht ausradiert, hat der Missionscomputer ein Einsehen und gibt Euch die Möglichkeit, diese Aufgabe zu einem späteren Zeitpunkt zu lösen.

Der Kommandobildschirm gibt Euch die nötige Übersicht über das ganze Geschehen. Auf insgesamt 5 Kanälen könnt Ihr Euch durch alle Modi durchschalten. Kanal 1 zeigt die Karte des Schlachtfeldes bzw. ihren wiedergegebenen Ausschnitt. Die blinkenden ro-

85591 Vaterstetten



Noch ein Toast, noch ein Ei, noch ein Kaffee, noch ein Brei, etwas Marmelade. etwas Konfitüre: Frühstück bei Feinkost Käfer...

"Battle Bugs" ist der Alptraum eines jeden Picknickplaners: Organisierte Insektenarmeen, die sich auf der gedeckten Tafel einen heftigen Kampf um Pizza, Sandwiches und Kartoffelsalat liefem, jagen auch dem

eingefleischtesten Campingkultisten eiskalte Schauer über den Rücken. Was für Freiluftfutterer ein Grund zur Panik ist, ist für Computerspieler ein wahrer Quell der Freude: Die Idee zu "Battle Bugs" ist schlichtweg genial. Dafür, daß es nicht nur beim spritzigen Einfall bleibt,

sondem auch hartgesottene Strategen auf ihre Kosten kommen, sorgen die ausgefeilten Missionen. Sind die ersten Einsätze noch einfach zu bewältigen, stellen spätere Aufträge gewaltige Anforderungen an den Insektenbefehlshaber. Wer bei den Gefechten nicht im voraus plant und seine Truppen geschickt einsetzt, hat keine Chance. Kurzum: Auch Strategen, die bislang immer nur in Hex-Feldern schwelgten und mehr oder minder "realistische" Einheiten auf den digitalen Schlachtfeldern verheizten, werden "Battle Bugs" lieben.

Briefmarke

runkte ernorien sich übrigens

Bei Minderjährigen: zusätzlich Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Die

DEINGUPER-GESCHENK

| Einzel- Stück- Summe
preis zahl | 175,00 DM | 120,00 DM | 16,90 DM | 49,00 DM | 30,00 DM | 22,90 DM | 185,00 DM | 39,90 DM |
|------------------------------------|--------------------|--|------------------|-----------------------|---------------------|----------|-------------------------|-----------------|
| Bestell-
nummer | SW-03 | INDY-02 | SW-04 | TNG-03 | PP-02 | SC-01 | SW-05 | BT-03 |
| Artikelbezeichnung | Stormtrooper Maske | Indiana Janes –
Fat e of A rtantic Comic Set | Star Wars Poster | Star Trek Mega Poster | Lagitech-Thermo-Pad | Screenie | Starmtrooperbausatz 1/4 | Tech-Blueprints |

Baseballmütze

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden T Atari ST Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

orrmakig und super clever!

Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

T Lynx T Game Boy
T SNES T Kontakte
T als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken! T Game Boy T MS-DOS-PCs ☐ Mega Drive 7 C 64/128 T Game Gear ☐ PC-Engine DM 5,- liegen ☐ Amiga

geschenkt!

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender, Postlageradressen nicht möglich!) Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

(Absender umseitig, bittle nicht vergessen)

Ö



Und hier die Spitzenreiter der Nährwerttabelle...



Pizza con funghi: Schwer verdaulich wg. Inhaltsstoffe...



Olive mit Paprikapaste: Und wo bleibt der trockene Martini?



Das richtige für Couch Potatoes und Chefredakteure ...



Excramints: Sie heißen, wie sie schmecken ...



Mr. Wigglz: Vermutlich das Patentrezept gegen Diarrhöe ...



besonders wohl und entwickeln völlig ungeahnte Geschwindigkeiten. Besonders der Tauchkäfer kann dabei auch noch wunderbar austeilen.

Der Stärkste unter den Fliegern ist die Wespe mit 15 Angriffspunkten. Übrigens hat man sich hier einen netten Witz erlaubt. An der amerikanischen Ostküste nennt man die Angehörigen der Oberschicht Wasps, was eine Abkürzung für "White Anglo-Saxon Protestants" ist. In der Regel sind es Kinder reicher Eltern, die sich gerne auf irgendwelchen Parties herumtreiben und nur ein Problem kennen: Wie verbringe ich möglichst nutzlos meine Zeit. Na, denn Prost.

Eine der wichtigsten Figuren überhaupt ist der Kommandant. Innerhalb seines Befehlskreises erlangen alle Käfer der eigenen Truppe jeweils zwei Attack- und Defense-Punkte mehr. Damit sind sie in jedem Fall den entscheidenden Tick besser als ihr entsprechendes Gegenüber.

Habt Ihr wider Erwarten die Schlacht doch verloren, so könnt Ihr sie dreimal wiederholen. Habt Ihr die gegnerischen Biester bis dahin noch immer nicht ausradiert, hat der Missionscomputer ein Einsehen und gibt Euch die Möglichkeit, diese Aufgabe zu einem späteren Zeitpunkt zu lösen.

Der Kommandobildschirm gibt Euch die nötige Übersicht über das ganze Geschehen. Auf insgesamt 5 Kanälen könnt Ihr Euch durch alle Modi durchschalten. Kanal 1 zeigt die Karte des Schlachtfeldes bzw. ihren wiedergegebenen Ausschnitt. Die blinkenden ro-

ten Punkte sind die Feinde, die grünen sind die eigenen Streitkräfte. Kanal 2 versorgt Euch mit allen Informationen über alle anwesenden Insekten und zu erobernden/verteidigenden Nahrungsmittel. Auf Kanal 3 sind die Spieleoptionen wie Load, Save und Restart, während Euch Kanal 4 mit der lokalen Programmvorschau für Kino und Fernsehen versorgt. Kanal 5 wiederum ist ein Hilfsmenü, das sich aber auch durch F1 aufrufen läßt.

Mit der Stoppuhr könnt Ihr das Spiel starten, aber auch zu jedem anderen beliebigen Zeitpunkt anhalten, um zu sehen, wie sich die Lage entwickelt und welche Richtung sich die gegnerischen Truppen bewegen.

Der Statusdisplay zeigt Euch genau den Zustand jedes angeklickten Insektes an, inklusive der Angriffs- und Verteidigungspunkte, die dem kleinen Krabbler zu eigen sind Diese Punkte erhöhen sich übrigens



Noch ein Toast, noch ein Ei, noch ein Kaffee, noch ein Brei, etwas Marmelade, etwas Konfitüre: Frühstück bei Feinkost Käfer...

"Battle Bugs" ist der Alptraum eines jeden Picknickplaners: Organisierte Insektenarmeen, die sich auf der gedeckten Tafel einen heftigen Kampf um Pizza, Sandwiches und Kartoffelsalat liefern, jagen auch dem

eingefleischtesten Campingkultisten eiskalte Schauer über den Rücken. Was für Freiluftfutterer ein Grund zur Panik ist, ist für Computerspieler ein wahrer Quell der Freude: Die Idee zu "Battle Bugs" ist schlichtweg genial. Dafür, daß es nicht nur beim spritzigen Einfall bleibt,

sondern auch hartgesottene Strategen auf ihre Kosten kommen, sorgen die ausgefeilten Missionen. Sind die ersten Einsätze noch einfach zu bewältigen, stellen spätere Aufträge gewaltige Anforderungen an den Insektenbefehlshaber. Wer bei den Gefechten nicht im voraus plant und seine Truppen geschickt einsetzt, hat keine Chance. Kurzum: Auch Strategen, die bislang immer nur in Hex-Feldern schwelgten und mehr oder minder "realistische" Einheiten auf den digitalen Schlachtfeldem verheizten, werden "Battle Bugs" lieben.

in der Nähe von Kommandanten. Ist der Lebensbalken vollkommen rot, stirbt der Käfer und verschwindet. Unterhalb des Displays ist der Bombenknopf. Mit ihm könnt Ihr ermitteln, wer wieviele Bomben mit sich führt.

Über das Bewegungsdisplay in Form von grünen Bienenwaben könnt Ihr Eure Einheit direkt, schrittweise und/oder mit vorgewähltem Angriffsziel bewegen. Motten können zusätzlich noch Passagiere mitnehmen. In dem Fall taucht das Zeichen eines kleinen Koffergums angezeigt.

raums angezeigt.

Die Waffen wiederum sind ein etwas kniffligere Sache. Es gilt, sie im richtigen Moment zu betätigen. Ist der Gegner zu weit entfernt, haben sie keine Wirkung. Ist der Gegner zu nah, so werdet Ihr selbst in Mitleidenschaft gezogen. Euch stehen insgesamt sechs Waffen zur Verfügung: Bomben, Kracher, Limburger Käse, Gift, Steine und Feuerwerksraketen.

Ihr könnt aber auch Gruppen zu einer Einheit zusammenfassen, indem Ihr mit dem Cursor eine Box um sie herumzieht und dann einen gemeinsamen

Befehl erteilt.

Was alle Unternehmungen Mission zu Mission erschwert, ist das Terrain. Wie schon erwähnt, können nur die Wasserkäfer Flüssigkeiten überqueren. Große Hindernisse können nur übersprungen und überflogen werden. Im allgemeinen kann man sagen, daß unterschiedlicher Untergrund auch die Marschgeschwindigkeit unserer Divisioherabsetzt. Gras. Schlamm oder Krautsalat können so zu einem echten Hemmschuh werden, den man am besten umläuft. Nur dem Nashornkäfer ist das egal. Er trampelt alles mit gleichbleibender Geschwindigkeit nieder und läßt sich selten durch etwas beirren. Doch auch für ist der Kartoffelsalat gefährlich, der weit über sein



Picknick am Valentinstag: Jetzt ist das Rätsel der verschwundenen Mädchen gelöst! Gefressen wurden sie!

Verfallsdatum ist. Außer der Kakerlake bekommt es allen anderen Insekten und Spinnen kaum, dieses radioaktiv leuchtende Abfallprodukt zu überqueren.

Das Objekt aller Begierde ist Nahrung. In manchen Fällen ist die Eroberung einer Pizzaecke wichtiger als die Vernichtung des Gegners. Verschiedene Fressalien haben natürlich auch eine unterschiedliche Punktewertung. Der kleine Krümel eines Kartoffelchips hat natürlich weniger Nährwert als eine ausgewachsener Bun Burger, der mit acht Punkten belohnt wird. Um jetzt z.B. eine

Olive zu erobern, müssen sich Eure Truppen im "Capture Area" befinden. Tut es das, tauchen in der Statusanzeige des Nährmittels Messer und Gabel auf. Wollt Ihr jedoch eine Käsescheibe nur kontrollieren, weil sie Euch schon gehört, dann reicht es aus, alle Gegner aus dem "Capture Area" zu vertreiben.

Und zum Schluß noch einige strategische Hinweise: Untersucht das Schlachtfeld bevor Ihr beginnt. Wie sieht der Gegner aus, wie ist er bewaffnet und wie stelle ich mich am besten gegen ihn? Manchmal ist Verteidigung besser als

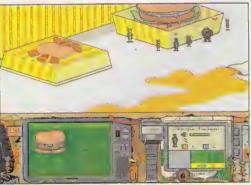
Angriff, Schaltet alle waffentragenden Käfer so schnell wie möglich aus. Beachtet, daß Ihr das Spiel zu jeder Zeit unterbrechen könnt, um neue Befehle zu erteilen. Und habt Ihr selbst Waffen, so setzt sie so effektiv wie möglich ein und verschwendet sie nicht an einzelne Käfer. Gesteuert wird das ganze Vergnügen mit der Maus und den Tasten. Obwohl wir eine englische Version testeten, ist angekündigt worden, das Spiel auch in französisch und deutsch zu vertreiben. Deswegen können einige Käfernamen von der fertigen Version abweichen.



Missionsbriefing: Ziel ist der Happen für den kleinen Hunger zwischendurch



Kaffeekranz bei Battle Bugs: Doch wer auf bunte Schmalzkringel steht, muß sie sich erst holen...



Letztens in der Hamburgerbude: Auch der Verzehr von Cheeseburgern verlangt taktisches Geschick...



SMOKE ON THE WATER

GET THE LASTE



Das kleine Spiel für zwischendurch

BreakThru

igentlich sind die Regeln für dieses Spiel relativ simpel: Ihr befindet Euch vor einer Mauer aus kleinen bunten Quadraten, wobei die Anzahl der Farben je nach Schwierigkeitsgrad zwischen drei und fünf rangiert. Klickt Ihr jetzt mit der Maus auf einen Stein, der noch einen gleichfarbigen horizontalen oder vertikalen Nachbarn hat, so lösen sich diese Teile gleicher Farbe in Wohlgefallen auf und die anderen Quadrate rutschen schwerkraftmäßig nach. So ergibt sich wieder eine neue Konstellation, und Ihr macht Euch wieder auf Partner- und Gruppensuche. Je näher man dem Ende kommt, desto seltener werden natürlich die möglichen Lösungen. Aber von oben wird weiter Nachschub herangekarrt, den man durch direktes Anklicken mit der Maus zum gezielten Fall bringt. Steht also ein gelber Stein allein, plaziert man ein gelbes weiteres Quadrat neben ihn, so daß man beide

wegdrücken kann. Um die Orientierung zu erleichtern, kann ein Gitterraster zugeschaltet werden.

Um die Sache ein wenig abwechslungsreicher zu gestalten, haben die Programmierer in dem Mauerwerk verstreut kleine Bomben plaziert. Diese detonieren entweder, wenn zwei von ihnen aufeinanderstoßen, oder man zündet sie manuell, wenn sie auf der Bodenlinie (und nur da) stehen. In beiden Fällen pulverisiert sich ein 3 x 3 Felder großer Bereich. Zusätzlich gibt es kleine Raketen, die je nach Ausführung nach oben, unten, rechts oder links verschossen werden können. Sie atomisieren alle Steine, die in ihrer Flugbahn liegen.

Die ungeschlagenen Joker jedoch sind die Vierfarben-Supersteine. Klickt Ihr diese an, so kann man sich eine Farbe aussuchen, die komplett vom Bildschirm verschwinden soll – und auch nicht mehr wiederkommt. Habt Ihr die drei



Russian Rhapsodie: Nicht nur in Berlin fallen die Mauern...

> Ja des woans die oiden Rittersleit: Lego im Mittelalter...



Stufen eines Levels komplett gelöst, erscheint ein anderes Hintergrundbild, das Ihr freischaufeln müßt. Ihr beginnt mit Berlin und rackert Euch über London, Moskau, San Francisco und New York bis zur Chinesischen Mauer hoch. Da diese Bilder das Geschehen zuweilen etwas unübersichtlich werden lassen, könnt Ihr sie auch wahlweise wegklicken.

Obwohl dieses Spiel auf den ersten Blick sehr an Tetris erinnert, gibt es nicht das Phänomen, das Ihr von dem Russen-Lego kennt, wo man stundenlang auf den passenden Stein wartet. Bei BreakThru werden nur die Farben herangekarrt, die sich noch effektiv im Spiel befinden. Habt Ihr also zum Schluß nur noch einen blauen und einen gelben Stein, dann fallen auch nur blaue und gelbe Steine vom Himmel.

Es gibt insgesamt vier verschiedene Schwierigkeitsstufen: Child, Easy, Medium und Hard. Solltet Ihr die Sache vorsichtig angehen wollen und "Child" auswählen, könnt Ihr zusätzlich dazu auch das Zeitlimit, das ansonsten auf zwei, fünf oder zehn Minuten beschränkt ist, komplett ausschalten. Besonders interessant wird die Sache, wenn Ihr gegen einen Partner spielt. In diesem Fall teilt sich der Bildschirm und der zweite Spieler benutzt wahlweise Tastatur

oder Joystick. Auf der anderen Seite könnt Ihr auch zusammen spielen, falls Euch das bunte Gewusel auf dem Schirm alleine zuviel ist.

Gespielt wird Break Thru unter Windows. Eine Maus ist nicht unbedingt nötig, aber der Tastatur und dem Joystick vorzuziehen.



Welcome to the Bronx: So schön aufgeräumt wie hier sieht es dort aber leider nicht aus...

Auch wenn hier die x-te Tetris-Mutation vorliegt, Breakthru macht im Gegensatz zu vielen anderen Stiefbrüdern richtig Spaß. Wenn Ihr im einfachsten Level anfangt und Euch langsam nach oben arbeitet, kommt Ihr auf den

Geschmack. Es ist eine Mischung aus kindlicher Zerstörungslust und Häscheneffekt ('Iß brav deinen Teller leer, und dann kannst du den kleinen Hoppler auf dem Tellerboden sehen!') die einen vorantreibt. Es knallt und zischt, daß Ihr Euch bald wie Guy Fawkes fühlt (der wollte einmal im 16. Jahrhundert das engli-

sche Parlament in die Luft jagen). Dabei ist dieses Spiel nicht unbedingt etwas für Infantile! Dazu ist der Schwierigkeitsgrad nach mehreren Runden zu hoch. Aber keine Angst, nach einigen Minuten habt Ihr sowieso den richtigen Blick für die Muster und Farben entwickelt und das Spiel geht leicht von der Hand, sofern natürlich der Kopf mitmacht. Denn je länger man spielt und je mehr Farben hinzukommen, desto mehr kommt Ihr auf der Suche nach Zweier-, Dreieroder Vierergruppen ganz schön ins Schwitzen – besonders, wenn das Limit auf zwei Minuten steht. Eine echte Erleichterung ist die "Farbeneliminierung". Wenn zum Schluß wirklich nur noch die Farben geliefert werden, die noch im Spiel sind, dann merkt man, daß die Jungs von Microprose wirklich mitgedacht haben.







NO. LELE LOCK DREAD IN DISTERBEICH BESTELLEN 1 DM = 8 Ds. Versand für [13] 3PP3181), Fa. GAMEBUSTERS, Ganshafstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/844 750 Versand für [137] 333 [137], Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

dt 105.00

- Bitzservice Bestellungen vor 16 Uhr werden um selben Tag versandt.
 Vabestellung meiglich Kostenlose Gesamtpreisliste.
 An und Verkauf von gebrauchten Spielen.
 Wir verkaufen auch: Game Gear und Gameboy Spiele.

IBM CD-RDM

Battle Isle 2 & Date 1 DV119.00

Händleranfragen erwünscht

Ab DM 250,—/ÖS 2000,— Versandkasten frei. Versandkasten per UPS auf Anfrage Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,— Versandkasten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

ELEW: Ward In Stand: Reinhielt. 30, And Stands Tel. 089/548030 FAY U 789/546 U 919 Knackige Rätsel sind selten: Hier müssen lediglich die Münder gestopft werden und schon öffnet sich die Türe



Gottes vergessene Kinder

Heimdall 2

a kommt Freude auf. Bereits wenige Wochen nach dem überaus erfolgreichen Amiga-Start, dürfen MS-DOS-Freunde den intergalaktischen Hammer sausen lassen und den Obergott markieren. Heimdall 2 entführt Euch erneut in die nordische Sagenund Götterwelt und bietet Euch dieses Mal sagenhafte zwei Spielcharaktere.

Natürlich hat sich spielensch an Core Designs Heldensaga nichts geändert. Ihr kämpft





Oben: Einer der schwierigeren Heimdall-Test ist das Schachspiel gegen Euer Ebenbild. Fast gelöst ist *Heimdall 2* auf dem unteren Bild.

Euch mit den beiden Charakteren Heimdall und Ursha durch Midgard und Utgard, verhaut die Schergen des böswilligen Gottes Loki und sammelt geheimnisvolle Talismane, die Euch die Tore zu anderen, längst vergessenen Welten öffnen. Immer auf der Suche nach dem ultimativen Machtsymbol, dem Ro'Geld, löst Ihr alle naselang knifflige Rätsel oder Geschicklichkeitsaufgaben. Ihr steuert Heimdall oder Ursha wieder durch die isometrisch dargestellten Ländereien, redet mit Leuten und

erfüllt nebenbei zahlreiche Missionen, die Euch wichtige Gegenstände oder Hinweise einbringen. Nebenbei dürft Ihr bis zu vier Spielstände auf die Festplatte bannen.

Im Gegensatz zur Amiga-Variante steuert sich Heimdall 2 nicht ganz so perfekt. Die Tastatursteuerung ist übungsbedürftig, stellt nach wenigen Minuten jedoch kaum noch ein Hindernis dar, die Maussteuerung läßt allerdings sehr zu wünschen übrig. Der misratene Soundtrack sorgt des weiteren für Unverständnis, lenkt aber nicht übermäßig vom an sich sehr guten Spiel ab. Action-Adventure-Puristen und virtuelle Wikinger müssen zugreifen - die Rätsel sind toll und das Spiel wunderschön designt.



In den Wanten Matrosen

Pirates! Gold



Shanghaied in Shanghai: Günstige Matrosen gibt's in den Spelunken

b Civilization oder Railroad Tycoon: Programme, auf denen der Name Meier prangt, entwickeln sich schnell zum Kassenschlager. Eines der berühmtesten Spiele-Highlights aus Sid Meiers Feder, ist der Softwareoldie Pirates!. In der grauen Vorzeit der Unterhaltungssoftware, als Programme noch in Kilo- statt Megabyte gerechnet wurden, gehörte Pirates! zu den beliebtesten Spielen. Außer einer Danksagung in den Credits und im Handbuch, taucht Sid Meier bei der Neuversion Pirates! Gold jedoch nicht mehr als Designer auf. Wie gewohnt, macht Ihr entweder als friedliebender Händler oder blutrünstiger Pirat die karibische See in verschiedenen Zeitepochen unsicher. Je nach ausgewähl-

und Schatzsuche und klettert die Korsarenkarriereleiter nach oben. Auch technisch sind keine Abstriche zu machen: Pirates! Gold läuft nur mit Farb-Macs, die 256 Farben auf den Monitor bringen, Digisounds und der eine oder andere Sprachfetzen schallen aus dem eingebauten Lautsprecher. Nur in puncto Steuerung sieht's ein wenig schlechter aus: Mangels einer zweiten Taste auf der Mac-Maus, wird bei einigen Segel-, Kampf- und Fechtmanövern zusätzlich die Tastatur verwendet. Trotz dieses ungewohnten Gepfriemels und dem eigenwilligen Pixel-Aquarell-Grafikstil (der nicht iedermanns Geschmack trifft), hat das Pirates! der 90er Jahre nichts vom eigenwilligen Charme des Oltimers verloren. mh



Ob das gut geht? Mit einem Miniboot gegen eine dicke Galleone.

tem historischen Background und der von Euch ausgesuchten Nationalität (vier stehen zur Verfügung), wird das Spiel schwerer oder leichter. Zusätzlich gibt's noch einen weiteren variablen Schwierigkeitsgrad.

Die hier getestete Mac-Version unterscheidet sich spielerisch in keiner Weise von der etwas älteren PC-Variante. – Ihr setzt mit einem anfänglich kleinen Schiff und Minimannschaft in der Karibik Segel, kauft oder erplündert Euch neue Schiffe sowie zusätzliche Matrosen, geht auf Brautschau





400,000 LESER

pro Ausgabe der **POWER PLAY**

Das entspricht It. AWA '94 0,6% der Gesamtbevölkerung

POWER PLAY-Leser investieren:

DM 400,- hat der Leser von POWER PLAY durchschnittlich pro Monat zur freien Verfügung!

Quelle AWA '94

Rufen Sie uns an:

Telefon (089)46 13-3 05 46 13-3 33

MagnaMedia Verlag Hans-Pinsel-Str. 2 85540 Haar bei München

Groß Electronic Hardware - Software - Zubehör Großhandel fiir Computerspiele und Zubehör Lieferung nur an Händler! Bitte Preisliste anfordern! **Groß Electronic** Computerspiele + Zubehör Gartenweg 4 D-94133 Röhrnbach Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

Media Point

Verkauf Ankauf Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

| | | THE RESERVE AND PERSONS ASSESSMENT | Particular, Control of the Control o |
|---|---|---|--|
| | Culala | | |
| | Spiele | PC | Amiga |
| | 1942 Pecilic Air War | 99,95 | |
| | Aces of the Deep
Anstoss | 99,95 | 00.05 |
| | Anstoss World Cup Edition | 79,95 | 69,95 |
| | Apocelypse | 59,95 | 59,95 |
| | Armored Fist | 99,95 * | 59,95 |
| 7 | A-Train (dt.) | 49,95 | 49,95 |
| | Aufschwung Ost | 79,95 | 69,95 |
| | Battle Isle 2 | 89,95 | 89,95° |
| | Beneath a Steel Sky | 79.95 | 69,95 |
| | Bloodnet | 99,95° | |
| | Caribean Desester | 99,95 | 79,95 ° |
| | Chaos Engine | 59,95° | 39,95 |
| | Chartbreekar | 89,95° | 79,95 |
| | Death or Glory | 99,95° | 99,95 |
| | Delta V | 79,95 * | |
| | Der Clou | 99,95 | 79,95 |
| | Der Patrizier | 49,95 | 39.95 |
| | Der Schatz im Silbersee | 99,95 | 99,95' |
| | Die Siedler
Doglight | 89,95
39,95 | 89,95 |
| | Doom Deta Disks | је 2 9,95 | 39,95 |
| | Elfmanie | 10 25,55 | 59,95 |
| | Elite 2 | 79.95 | 39,95 |
| | Elite 3 | 79,95 | 69,95 ° |
| | Empire Soccer | 59.95 | 59,95 |
| | Fields of Glory | 99,95 | 79,95° |
| | FIFA Soccer | 79,95 | 69,95° |
| | Flightsimuletor 5 | eb 69,95 | |
| | Grand Prix | 99.95 | 79,95 |
| | Hanse - Die Expedition | 49,95 | 39,95 |
| | Harpoon 2 | 89,95 | |
| | Hettrick (Bundesliga Man. 3 | | 89,95 |
| | Hattrick (Ikarion) | 89,95 | 69,95° |
| | History Line 1914-1919 | | 79,95 |
| | Indy Car Racing | 59,95 | |
| | Indy Cer Zusalz-Disks | je 29,95 | |
| | Ishar 1 | 19,95 | 19,95 |
| | Ishar 2
Ishar 3 | 29,95 | 29,95 |
| | Jurassic Park | 79,95
79,95 | 69,95
59,95 |
| | Kick Off 3 | 59,95 | 49,95 |
| | Kings Quest 8 | 89,95 | 69.95 |
| | Kolumbus | 99,95 | 79.95 |
| | Lands of Lore | 69,95 | 10,00 |
| | Legend of Kyrandia 2 (dt.) | 79.95 | |
| | Lollypop | 99.95° | 69.95° |
| | Lost Vikings | 99,95 | 69,95 |
| | Med Naws | 89,95 | 79,95° |
| | Maniec Mansion 2 (dt) | 89.95 | |
| | Master of Magic | 99,95 | |
| | Micro Machines | 69,95 | 59,95 |
| | Mr. Nutz
NHL Hockey '95 | 99,95° | 59,95 |
| | Outpost | 99,95 ° | |
| | Overlord | 79.95 | 69,95° |
| | Pacific Strike | 49,95 | 00,00 |
| | Pacific Strike Speech Pack | 29,95 | |
| | Pirates Gold (dt.) | 99,95 | 99,95° |
| | Pizza Connection | 99.95 | 99,95 |
| | Police Quest 4 (dt) | 79.95 | |
| | Privateer | 99.95 | |
| | Privateer Zusatz-Disks | je 39.95 | |
| | Quarter Pole | 79,95 | 69,95° |
| | Rings of Medusa Gold
Reunion | 99,95 | 79.95° |
| | | 00.00 | |
| | Robinson's Rosinson | 99,95 | 89,95 |
| _ | Robinson's Requiem | 99,95
89,95 | 89,95
59,95 * |
| | Robinson's Requiem Rüsselsheim | 99.95
89,95
89,95 | 89,95 |
| | Robinson's Requiem Rüsselsheim Sam & Mex (dt.) | 99.95
89,95
89,95
89,95 | 89,95
59,95 *
59,95 |
| | Robinson's Requiem Rüsselsheim Sam & Mex (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed | 99,95
89,95
89,95
89,95
49,95 | 89,95
59,95 *
59,95
49,95 |
| | Robinson's Requiem Rüsselshelm Sam & Mex (dt.) Sensibla Soccer Worldcup Ed Sierre Soccer | 99.95
89.95
89.95
89.95
49.95
59.95 ° | 89,95
59,95 *
59,95
49,95
49,95 |
| | Robinson's Requiem Rüsselsheim Sam & Mex (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed | 99,95
89,95
89,95
89,95
49,95 | 89,95
59,95 *
59,95
49,95
49,95
69,95 * |
| | Robinson's Requiem Russelsheim Sam & Mex (dt.) Sensibla Soccer Worldcup Ed Sierre Soccer Sim City 2000 (dt.) Skidmarks | 99.95
89.95
89.95
89.95
49.95
59.95 ° | 89,95
59,95 *
59,95
49,95
49,95 |
| | Robinson's Requiem Russelshvim Sam & Mex (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed Sierre Soccer Sim City 2000 (dt.) Skidmarks SSN-21 Saawolf (dt.) Starlord | 99,95
89,95
89,95
89,95
49,95
59,95°
99,95 | 89,95
59,95 *
59,95
49,95
49,95
69,95 * |
| | Robinson's Requiem Rünselsheim Sam & Max (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed Sierre Soccer Sim City 2000 (dt) Skidmarks SSN-21 Saawolf (dt.) Stadord Sternenschwelf (DSA 2) | 99,95
89,95
89,95
89,95
49,95
59,95 *
99,95
79,95
99,95
89,95 * | 89,95
59,95
59,95
49,95
49,95
69,95
59,95 |
| | Robinson's Requiem Rimsolsholm Sam & Mex (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed Sterre Soccer Sim City 2000 (dt.) Skidmarks SSN-21 Saawolf (dt.) Starlord Sterrenachwelf (DSA 2) Strike Com. Zusatzdisks | 99.95
89.95
89.95
89.95
49.95
59.95
99.95
79.95
99.95
89.95
99.95 | 89,95
59,95 *
59,95 *
49,95
49,95
69,95 *
59,95 *
79,95 * |
| | Robinson's Requiem Rünselshelm Sam & Max (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed Sierre Soccer Sim City 2000 (dt.) Skidmarks SSN-21 Saawoll (dt.) Starlord Sternanschwelf (DSA 2) Strike Com. Zusatzdisks S.U.B. | 99.95
89.95
89.95
89.95
49.95
59.95
99.95
79.95
99.95
89.95
18 39.95
79.95 | 89,95
59,95 *
59,95
49,95
49,95
69,95 *
59,95 |
| | Robinson's Requiem Ruisselshelm Sam & Max (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed Sterre Soccer Sim City 2000 (dt.) Skidmarks SSN-21 Saawoil (dt.) Starlord Sternenschweif (DSA 2) Strike Com. Zusatzdisks S.U.B. | 99.95
89.95
89.95
89.95
49.95
59.95 °
99.95
79.95
89.95 °
19.95 °
79.95 °
79.95 °
59.95 ° | 89,95
59,95 *
59,95 *
49,95
49,95
69,95 *
59,95 *
79,95 *
69,95 * |
| | Robinson's Requiem Russistation Russistation Sensible Soccer Sim City 2000 (dt) Skidmarks SSN-21 Saawolf (dt) Starlord Sternanechwelf (DSA 2) Strike Com. Zusatzdisks S.U.B. Subwar 2050 Mission Disk Syndicete | 99,95
89,95
89,95
49,95
59,95
99,95
79,95
99,95
89,95
19 39,95
79,95
59,95
89,95
89,95 | 89,95
59,95
59,95
49,95
69,95
59,95
79,95
69,95
69,95 |
| | Robinson's Requiem Rünselsheim Sam & Max (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed Serrer Soccer Sim City 2000 (dt) Skidmarks SSN-21 Saawolf (dt.) Starlord Sternanchwelf (DSA 2) Strike Com. Zusatzdisks S.U.B. Subwar 2050 Mission Disk Syndicate Date Disk | 99.95
89.95
89.95
49.95
59.95
99.95
79.95
99.95
89.95
19.39.95
79.95
59.95
59.95
39.95 | 89,95
59,95
59,95
49,95
49,95
69,95
59,95
79,95
69,95
69,95
69,95 |
| | Robinson's Requiem Ritinselshelm Sam & Mex (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed Sterre Soccer Sim City 2000 (dt.) Skidmarks SSN-21 Saawoil (dt.) Starlord Sternanachwelf (DSA 2) Strike Com. Zusatzdisks S.U.B. Subwar 2050 Mission Disk Syndicele Syndicele Disk eme Park | 99,95
89,95
89,95
49,95
59,95
99,95
79,95
99,95
89,95
79,95
59,95
89,95
79,95
89,95
79,95
79,95 | 89,95
59,95
59,95
49,95
69,95
59,95
79,95
69,95
69,95 |
| | Robinson's Requiem Rünselsheim Sam & Max (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed Serre Soccer Sim City 2000 (dt.) Skidmarks SSN-21 Saawolf (dt.) Stafford Sternanschwelf (DSA 2) Strike Com. Zusatzdisks SU.B. Subwar 2050 Mission Disk Syndicate Dete Disk eme Park Life Fighter | 99,95
89,95
89,95
89,95
49,95
59,95
99,95
79,95
99,95
19 39,95
19 39,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95 | 89,95
59,95
59,95
49,95
69,95
59,95
79,95
79,95
69,95
39,95
79,95 |
| | Robinson's Requiem Rünsebshelm Sam & Max (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed Sterre Soccer Sim City 2000 (dt.) Skidmarks SSN-21 Saawoil (dt.) Starlord Sternanschweif (DSA 2) Strike Com. Zusatzdisks S.U.B. Subwar 2050 Mission Disk Syndicate Syndicate Date Disk eme Park Lie Fighter Transarctica | 99,95
89,95
89,95
89,95
49,95
59,95
99,95
79,95
99,95
19 39,95
79,95
59,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
19,95
19,95 | 89,95
59,95
59,95
49,95
49,95
69,95
79,95
79,95
69,95
69,95
79,95
69,95
79,95
19,95 |
| | Robinson's Requiem Rünselsheim Sam & Max (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed Serrer Soccer Sim City 2000 (dt.) Stadnord Sternenschweif (DSA 2) Strike Com. Zusatzdisks SU-War 2050 Mission Disk Syndicate Syndicate Date Disk eme Park Lie Fighter Transarctica U.F.O. – Enemy Unknown Ultima & AKTIONSPREI | 99,95
89,95
89,95
49,95
49,95
59,95
99,95
99,95
99,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95 | 89,95
59,95
59,95
49,95
49,95
69,95
59,95
79,95
69,95
69,95
39,95
79,95 |
| | Robinson's Requiem Rünselsheim Sam & Max (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed Serrer Soccer Sim City 2000 (dt.) Stadnord Sternenschweif (DSA 2) Strike Com. Zusatzdisks SU-War 2050 Mission Disk Syndicate Syndicate Date Disk eme Park Lie Fighter Transarctica U.F.O. – Enemy Unknown Ultima & AKTIONSPREI | 99,95
89,95
89,95
49,95
49,95
59,95
99,95
99,95
99,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95 | 89,95
59,95
59,95
49,95
49,95
69,95
79,95
79,95
69,95
69,95
79,95
69,95
79,95
19,95 |
| | Robinson's Requiem Rüsselsheim Sam & Mex (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed Sterre Soccer Sim City 2000 (dt.) Skidmarks SSN-21 Saawoil (dt.) Starlord Sternanschweif (DSA 2) Strike Com. Zusatzdisks S.U.B. Subwar 2050 Mission Disk Syndicele Syndicele Disk me Park Tie Fighter Transarctica U.F.O. – Enemy Unknown Ultima 8 AKTIONSPREI | 99,95
89,95
89,95
49,95
49,95
59,95
99,95
99,95
99,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95 | 89,95
59,95
59,95
49,95
49,95
69,95
79,95
79,95
69,95
69,95
79,95
69,95
79,95
19,95 |
| | Robinson's Requiem Rünselsheim Sam & Max (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed Serrer Soccer Sim City 2000 (dt.) Stadnord Sternenschweif (DSA 2) Strike Com. Zusatzdisks S.U.B. Syndicate Date Disk eme Park Tie Fighter Transarctica U.F.O. – Enemy Unknown Ultima B AKTIONSPREI Ultima B SAP AKTIONSPREI in g Commander Armada Winzer | 99,95
89,95
89,95
49,95
49,95
59,95
99,95
99,95
99,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95 | 89,95
59,95
59,95
49,95
49,95
69,95
79,95
79,95
69,95
69,95
79,95
69,95
79,95
19,95 |
| | Robinson's Requiem Rünseishelm Sam & Max (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed Sensible Soccer Worldcup Ed Sierre Soccer Sim City 2000 (dt.) Skidmarks SSN-21 Saawolf (dt.) Starford Sternanschwelf (DSA 2) Strike Com. Zusatzdisks SU.B. Subwar 2050 Mission Disk Syndicelle Syndicelle Syndicele Syndicele Syndicele Transarctica U.F.O. — Enemy Unknown Ultima 8 AKTIONSPREI Ultima 8 AP AKTIONSPREI Ing Commander Armada Winzer Winzer | 99,95
89,95
89,95
49,95
49,95
59,95
99,95
99,95
99,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
89,95
79,95
89,95
79,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95 | 89.95
59.95
49.95
49.95
49.95
69.95
59.95
79.95
69.95
69.95
69.95
79.95
69.95
19.95
19.95 |
| | Robinson's Requiem Rünselsheim Sam & Max (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed Serrer Soccer Sim City 2000 (dt.) Stadnord Sternanchweif (DSA 2) Strike Com. Zusatzdisks S.U.B. Subwar 2050 Mission Disk Syndicate Date Disk eme Park Lie Fighter Transarctica U.F.O. – Enemy Unknown Ultima & AKTIONSPREI Ultima & SAP AKTIONSPREI Ling Zommander Armada Winzer X-Wing Zusatzdisks Leppelin Ling Zusatzdisks | 99,95
89,95
89,95
49,95
59,95
79,95
99,95
79,95
79,95
79,95
79,95
59,95
89,95
19,95
19,95
19,95
89,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95
19,95 | 89.95
59.95
49.95
49.95
49.95
69.95
59.95
79.95
69.95
69.95
69.95
79.95
69.95
19.95
19.95 |
| | Robinson's Requiem Rünseishelm Sam & Max (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed Sensible Soccer Worldcup Ed Sierre Soccer Sim City 2000 (dt.) Skidmarks SSN-21 Saawolf (dt.) Starford Sternanschwelf (DSA 2) Strike Com. Zusatzdisks SU.B. Subwar 2050 Mission Disk Syndicelle Syndicelle Syndicele Syndicele Syndicele Transarctica U.F.O. — Enemy Unknown Ultima 8 AKTIONSPREI Ultima 8 AP AKTIONSPREI Ing Commander Armada Winzer Winzer | 99,95
89,95
89,95
49,95
49,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
59,95
79,95
39,95
79,95
39,95
79,95
39,95
39,95
59,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95 | 89.95
59.95
49.95
49.95
49.95
69.95
79.95
79.95
69.95
69.95
79.95
19.95
19.95 |
| | Robinson's Requiem Rünselsheim Sam & Max (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed Serrer Soccer Sim City 2000 (dt.) Stadnord Sternanchweif (DSA 2) Strike Com. Zusatzdisks S.U.B. Subwar 2050 Mission Disk Syndicate Date Disk eme Park Lie Fighter Transarctica U.F.O. – Enemy Unknown Ultima & AKTIONSPREI Ultima & SAP AKTIONSPREI Ving Zusatzdisks Zeppelin Zero | 99,95
89,95
89,95
49,95
49,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
59,95
79,95
39,95
79,95
39,95
79,95
39,95
39,95
59,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95 | 89,95
59,95
59,95
49,95
49,95
69,95
59,95
79,95
69,95
69,95
79,95
19,95
19,95
79,95 |
| | Robinson's Requiem Rünselsheim Sam & Max (dt.) Sensible Soccer Worldcup Ed Serrer Soccer Sim City 2000 (dt.) Stadnord Sternanchweif (DSA 2) Strike Com. Zusatzdisks S.U.B. Subwar 2050 Mission Disk Syndicate Date Disk eme Park Lie Fighter Transarctica U.F.O. – Enemy Unknown Ultima & AKTIONSPREI Ultima & SAP AKTIONSPREI Ling Zommander Armada Winzer X-Wing Zusatzdisks Leppelin Ling Zusatzdisks | 99,95
89,95
89,95
49,95
49,95
79,95
89,95
79,95
89,95
79,95
59,95
79,95
39,95
79,95
39,95
79,95
39,95
39,95
59,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95
89,95 | 89,95
59,95
59,95
49,95
49,95
69,95
59,95
79,95
69,95
69,95
79,95
19,95
19,95
79,95 |

| E | Bestel | lann | ahı | me |
|----------------|--------|------|-----|----|
| Felefon | (030) | 621 | 60 | 21 |
| Telefax | (030) | 622 | 90 | 15 |

undblaster Pro undblaster 18 Bit

Soundblester AWE 32

Stereo-Leutsprech

| | CD-ROM fü | r PC |
|------|-------------------------------------|-------|
| Vie | ele CD-ROM Titel bereits eb | 9,95 |
| 7th | Guest (Euro-Vers.) SONDERPOSTEN! | 69,95 |
| | istoss (incl. World Cup Edition) | 99,95 |
| Ва | ittle Isla 2 - Das Erbe des Titan | 49,95 |
| Be | neath a Steel Sky | 99.95 |
| Bk | oodnet ° | 89.95 |
| Co | mancha (angi.) SONDERPOSTEN! | 69.95 |
| De | r Patriziar | 49.95 |
| Do | om Utilities incl. 350 neuer Levels | 49.95 |
| | ppire Deluxe (dt . DOS & Windows) | 59.95 |
| | e of the Beholder Trilogy (dt.) | 99.95 |
| | Icon Gold * | 99.95 |
| FIF | A Soccer * | 89.95 |
| Hic | iden Below * | 79.95 |
| NH | IL Hockey '95 * | 99.95 |
| Ou | tpost | 89.95 |
| Pir | bell Dreams Deluxe * | 99.95 |
| Pri | vateer | 99.95 |
| Ra | ilroad Tycoon | 29.95 |
| Re | bel Assault (engl.) SONDERPOSTENI | 69,95 |
| Sh | erlock Holmes (The Lost Files) | 99.95 |
| Sile | ent Service 2 | 29.95 |
| Su | bwar 2050 (dt., Incl. Mission Disk) | 99,95 |
| Syl | ndicate Plus | 99.95 |
| The | eme Park | 99.95 |
| Tie | Fighter * | 99,95 |
| Ult | ma 9 (incl. Speech Pack) | 79,95 |
| Uit | rma Underworld 1 & 2 | 99,95 |
| Un | der a Killing Moon 1 1 | 19,95 |
| Wii | ng Commender Armeda * | 79.95 |
| Wii | ngs of Glory * | 99,95 |
| | CD-ROM Laufwerke für | PC |

Panesonic 562 B, Double Speed, Intem 349,95

| Festplatt | en intern |
|-------------------------------------|-------------|
| 260 MB, 3,5° AT-Bus | 399,95 |
| 420 MB, 3,5° AT-Bus | 449.95 |
| Andere AT-Bue- & SCSI-Festplatten a | ul Anirage! |
| Amiga Hardware | |
| , tirriga Harara | |

| Amige 1200 | 899 |
|---------------------------------------|-----------|
| Aulpreis lur Interne 95 MB Festplatte | 499,- |
| Andere Größen auf Anfragel | |
| Amiga Z | ubehör |
| | |
| ext Festplatten fur A500, z.B. 130 MB | eb 599,- |
| externe 3,5°-Diskettenstation | 129,- |
| 512 kB RAM-Erweiterung mit Uhr für A5 | 00 59.95 |
| 1 MB RAM-Erweiterung für A500 Plus | 99,95 |
| 1,9 MB RAM-Erweiterung mit Uhr für A5 | 00 199,95 |
| Maus Iur Amiga | 39.95 |

| | J | oyst | icks |
|-----------------------------|-------------|--------|-------|
| Wir lühren elle Competition | | | 24.95 |
| Advanced Gravis Joystick | (PC analog) |) ab | 69,95 |
| Advenced Gravis Joystick | (Amige & A | tari) | 59,95 |
| Gravia Game Pad | (PC / Am & | At) ja | 49,95 |
| Ouickjoy I | (Amiga & Al | tarı) | 7,95 |
| Ouickiov Supercharger | (Amige & Al | tanì | 19.95 |

Disketten

7th Gunet /CDI

| 3,5° MF 2DD
3.5° MF 2HD | | ab 7.50 |
|----------------------------|----------------|----------|
| | | Atari ST |
| Cennon Fodder | | 99.95 |
| Chaos Engine | | 69,95 |
| Elite 2 | | 69,95 |
| Lotus Trilogy | | 69,95 |
| Sensible Soccer Wor | ridcup Edition | 49,95 |
| | Apple M | acintosh |

| Mena Drive II | Spielkonsolen |
|------------------------------|---------------|
| XPlora 1: Peter Gabriel (CD) | 129,95 |
| Syndicate | 99,95 |
| Sim City 2000 (dt.) | 99,95 |
| Pirates Gold | 99,95 |
| Larry 9 | 99,95 |
| F-117 A Nighthewk | 99,95 |
| | |

| | Spielkonsolen |
|-----------------------------|----------------------|
| Mege Drive II | eb 199,- |
| Game Geer mit 4 Spielen | 249, |
| Gemeboy | 99,95 |
| Super NES | ab 199,95 |
| Stëndig alle aktualian Spie | is ab Lager lieferba |
| | |

* bzw. i.V.: bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordem Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps
gegen Rückporto unseren Gesamtketalog en!
Alle Preise verstehen eich in DM incl. 15% MwSI.
Irrümer und Preisänderungen vorbehelten!
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,
9,50 bei Nachnehme,
15.- bei Ausland (nur Vorkessal)
ab 250,- versandkostenfrei!

Laden- & Versandanschrift Media Point Vertriebs GmbH Jonasstraße 28 – 29 12053 Berlin (Neukölln) Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Starflight Gold

Alien Legacy

as 21. Jahrhundert wäre ein Jahrhundert wie alle anderen geworden. Auf der Erde wurde fleißig Nachwuchs gezüchtet, die Bodenschätze gingen zur Neige und jeder stritt mit iedem. Eines Tages sichteten Wissenschaftler jedoch ein unbekanntes Flugobjekt, welches sich als Angriffssonde der Centaurier entpuppte. So begann ein langer Krieg gegen die machtsüchtige Rasse vom anderen Stern. Dank der schnell fortschreitenden technischen Entwicklung war die Menschheit bereits nach kurzer Zeit im Stande, riesige Schiffe zu bauen, die die Besiedlung anderer Sonnensysteme ermöglichten. Alsdann wurden Saatschiffe ausgesandt, um für den Fall einer

Niederlage gegen die Centaurier neuen Lebensraum für die Menschheit zu erschließen. Ihr schlüpft in die Rolle des Kapitäns der UNS Calypso, einem Saatschiff der Odessa 3-B-Klasse, das 2119 zum Beta-Caeli-Sternensystem startete. Die folgenden Jahre verbrachte Eure Besatzung im cryogenischen Schlaf, während die Wissenschaftler der Erde einen neuen Antrieb entwickelten und 16 Jahre nach dem Start der Calvoso die UNS Tantalus ebenfalls nach Beta Caeli entsandten. Durch die flotteren Triebwerke der Tantalus erreichte sie bereits 21 Jahre vor der Calypso das Beta-Caeli-System. Als dann Eure Calypso endlich eintraf, fanden die Navigatoren an

Daten über die verschiedenen Planeten, Monde und Asteroiden können nach erfolgter Erforschung jederzeit abgerufen werden



Was will er bloß
von uns? Ein
Übersetzungsapparat für die
Verständigung
mit den Aliens
muß erst
entwickelt
werden



Da werden sich Starflight-Freaks freuen: Alien Legacy ist eine äußerst gelungene Mischung aus Joe Ybarras Klassiker und neueren Space-Exploration-Spielen, wie Outpost, gesüßt mit einer Prise Sim City und Elite. Dabei

gehört Alien Legacy zu den größten und zeitaufwendigsten Spielen die ich je gespielt habe. Dank des PDA und der Unterstützung der Offiziere wird das Spiel genausowenig langweilig, wie unübersichtlich. Habt Ihr Eure Kolonien vernünftig zum Laufen gebracht, versprechen vor allem die vielen Aufträge in Zusammen-

hang mit der witzigen Story wochenlange Motivation. Grafisch und soundtechnisch unspektakulär bringt uns Alien Legacy in Zeiten des interaktiven Films endlich wieder das "wahre" Wesen des Computerspiels näher – eine spannende Geschichte und ein extrem stark involvierter Spieler ohne multimediales Gefasel. Hartgesottene Space-Fans werden Ybarras Strategie-Epos lieben, Einsteiger sollten eher vorsichtig sein – Alien Legacy ist sehr komplex und bedarf einer gewissen Eingewöhnungszeit.



E.T. wünscht sich was: Auf Wunsch der Aliens wurde diese Raumstation errichtet

> Unten seht Ihr das typische Kolonie-Fenster



Bord Eures Schiffs kein Lebenszeichen von der Tantalus oder von den Kolonien, die sie hätte gründen sollen. Es ist an der Zeit, der Sache gründlich auf den Grund zu gehen, zumal der letzte Funkspruch von der Erde deren Ende beinhaltete.

An Euch liegt es nun, den Stern Beta Caeli auf den unzähligen Monden und Planeten Kolonien zu gründen. Zudem werdet Ihr fleißig das Schicksal der UNS Tantalus erforschen.

Als allererstes habt Ihr Kolonien zu gründen, um die noch schlafenden Siedler von der

Calypso unterzubringen und genügend Energie und Bodenschätze zu fördern. Dazu könnt Ihr in bestimmten Sektoren der Planeten Kolonien gründen und bis zu sechzehn Installationen unterbringen. In Wohnkomplexen leben Eure Mannen und produzieren dort lebenserhaltende Systeme. In Kraftwerken wird Energie produziert und in Fabriken werden Bodenschätze (Erze) abgebaut. Natürlich läßt sich die Produktion der Fabriken umstellen, um zum Beispiel neue Raumgleiter, Raketen oder Roboter zu produzieren. Jede Einrichtung auf dem Planeten



Eine Kolonie auf Gaea im Überblick: Maximal sechzehn Installationen dürft Ihr einrichten

Erkenne die HUK!



Leben
Kranken
Unfall
Kraftfahrzeug
Rechtsschutz
Schutzbrief
Hausrat
Haftpflicht
Wohngebäude
Bausparen
HUK-VISA-Card

Auf den ersten Blick sind alle Versicherungen gleich. Aber

es gibt eine besonders günstige: die HUK. Wenn Du in der

ultrabunten Vielfalt genau hinsiehst, erkennst Du die Vor-

teile einer HUKgünstigen Versicherung. Schau genau hin.

Kommt zu uns. Wo wir sind, steht in jedem örtlichen Telefonbuch!

HUK-Coburg

Versicherungen · Bausparen

Telefon (09561) 96-0 · Bahnhofsplatz · 96444 Coburg



Der Navigator ist glücklich: Nach erfolgreicher Rebellenjagd hagelt es Lob und Anerkennung

benötigt dabei ein bestimmtes Maß an Rohstoffen, also je nach Art eine bestimmte Anzahl Menschen, lebenserhaltende Systeme, Erze, Energie und Roboter. Ziel ist es natürlich, daß sich iede Kolonie so schnell wie möglich selbst "ernährt". Überschußproduktion ist dabei allerdings wünschenswert, da Ihr unter anderem auch Raumstationen bauen könnt, in denen alle Einrichtungen ähnlich wie auf den Planeten arbeiten, die allerdings logischerweise keine Bodenschätze produzieren können und aus diesem Grund mit Erzen versorgt werden müssen. Als Transportmittel dienen dabei die Raumgleiter, die je nach Ausstattung ein begrenztes Aufnahmevermögen und nur begrenzte Treibstoffvorräte besitzen. Um eine Raumstation ständig mit Erz zu versorgen, können zum Beispiel Raumgleiter-Pipelines eingerichtet werden. Dabei flattert ein Raumer ohne Euer Zutun ständig hin und her und befördert die vorher festgelegte Menge an beliebigen Materialien. Gehen Euch aus Versehen Energie oder Erze aus. darf mit einem Gleiter auf der Planetenoberfläche beides eingesammelt werden. Jeder Himmelskörper besitzt dabei eine Mercator-Map, die die in Sektoren eingeteilte Oberfläche abbildet. Mit Scannern wird nun nach Energie oder Erz gefahndet. In dem Sektor selbst steuert Ihr einen Gleiter durch eine 3D-Landschaft und sammelt per Mausklick die Materialien ein.

Neben diesen "lebenserhaltenden" Aktionen, wird jedoch auch in Sachen Story einiges Briace Havioe

Guter Rat ist teuer: Euer Offiziersstab läßt sich jederzeit befragen und gibt Tips zum weiteren Überleben Eurer Kolonie

geboten. Über Euren persönlichen Informationsrechner (PDA) bekommt Ihr von Eurem Offiziersteam bestimmte Aufträge, die es zu erfüllen gilt. im Endeffekt das Geheimnis um die verlorene Tantalus zu lüften. So müßt Ihr zum Beispiel bestimmte Sektoren auf Planeten oder Asteroiden nach Überbleibseln der Tantalus-Kolonien erforschen und kommt fremden Wesen auf die Spur, die die Tantalus-Expedition vernichtet haben. So entdeckt Ihr neue Techniken und Hinweise auf geheimnisvolle Apparaturen, die es zu erforschen gilt. Dazu habt Ihr an Bord der Calypso ein besonderes Forschungslabor. Dank des wissenschaftlichen Fortschritts verbessert Ihr stetig Eure Raumgleiter und erhöht die Produktivität Eurer Einrichtungen in den Kolonien. Natürlich verlangt auch die Forschung bestimmte Grundlagen, die in speziellen Labors in den Kolonien produziert werden. Geschieht während des Spiels etwas Besonders, erscheint im oberen Bildschirmbereich ein Nachrichtenfenster, das Euch die Hinweise der Offizierscrew per Mausklick überspielt.

Im Laufe des Spiels schlagt Ihr Euch mit den anfangs nicht gut gelaunten Aliens herum, unterdrückt eine Rebellenbewegung oder habt Eure Kolonien vor mutierten und scheinbar ferngelenkten Monstern zu schützen, bevor zu guter Letzt die Zusammenarbeit mit den Außerirdischen aufblüht. kn





Euer PDA (oben) gibt ständig Hinweise und neue Missionen.

Rechts seht Ihr die Karte des Planetensystems, das in alle Richtungen gedreht und beliebig gezoomt werden darf.





SOFT & SOUND SHOP

Ihr VIP-Paket

- SIEMENS S3 Handy oder
- NOKIA 2110 Handy oder
- Ericson GH 198
- die neuesten Modelle!
- + D1 oder D2 Telefonkarte
- + EURO-und VISACARD

ab nur DM 44.monatlich.

Inclusive



Anschluß-, Freischaltund Grundgebühren für ein lahr.





SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel für aktuellste COMPUTER SPIELE und HARDWARE.

Mitglieder sind Mitspieler!

Ihre Mitgliedschaft hat viele Vorteile:

- Kostenlos Zu Hause Soft- und Hardware testen Verbilligt Einkaufen Neuheiten Service Kostenlose Demo-Spiele abräumen PC Doktor

Die Adressen für Direkt-Versand • Verkauf • Verein

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP.

Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert.

Alle SHOPS versenden direkt an Sie. 52926 Aachen 59735 Amsberg-Neheim 10551 Berlin -72207 Berlin 33615 Bielefeld 53225 Bonn 53225 Bonn 38118 Braunschweig. 4705t Duishurg 40477 Düsseldorf 91054 Erlangen 79106 Erleiburg 50095 Hagen 6060 Köblenz 90670 Köln 47807 Krefeld 23564 Lübeck 58511 Lüdenscheid 39112 Magdeburg 68159 Mannheim 41065 Mönchengladbach 48147 Münster 66538 Neunkirchen 4t460 Neuss 37520 Osterode 49074 Osnabrück 31224 Peine 24306 Plön 48431 Rheine 2772t Ritterhude 66578 Schiffweiler 38300 Wolfenbüttel 38440 Wollsburg Kreisstr. 18 Heimstätten Weg 23 Laagbergstr. 63

Schloßhof Str. 13
Schloßhof Str. 13 Bergischer Ring 5 Beethovenstr, 57 Beim Schlump 21 Markenbildchen Weg 24 Von-Werth-Str. 20-22 Kölner Str. 485 Wankenitzstr, 7 Schützenstr. 2 Braunschweiger 5tr. 104 Jungbuschstr. 3 Neusser 5tr. 210 Ferdinandstr. 8 8ahnhofstr, 13 Hamtorsir, 20 Markt 14 - 16 Heinrich-Heine Str. 7 Echternstr. 14 Lübsches Tor Auf dem Thie 8 Riesstr. 47

Luisenstr. 10 Altenbergerstr. 30

Werden Sie SOFT & SOUND Händler

über on-line Service Agentur Rethelstrafie 130 · 40237 Düsseldorf · Tel. 02 11-61 30 84 · Fax 02 11-64 11 123



0591-914311 Fax: 0591-914320 telefonischer Bestellservice

mon. - Irei. von 9.00 - 18.00 Uhr

EMP merchandising Handelsgesellschaft mbH, Postfach 1721, 49803 Lingen

Lord of the rings 2, 5,25", (E) Art.-Nr.: Powermonger, 5,25", (E) Steel Empire, 5,25", (KD) Art.-Nr.: 700121 Art.-Nr.: 700122 Starbyte Super Soccer, 3,5", (KD)Art.-Nr.: 700058

Ps Spie e für je 20,- DM ATAC,3,5", (E)

B17 Flying Fortress, 3,5". (E)

Bat 2, 3,5", (E)

Caslles, 5,25", (E)

Art.-Nr.: 700071

John Madden Football, 5,25", (E)

Knights of the sky, 3,5", (DA)

4 D Sports Driving, 3,5"+5,25", (E)

Art.-Nr.: 700073

Pacific Island, 3,5", (E)

Art.-Nr.: 700073

Sensible Soccer 92.93, 3,5", (ML) Art.-Nr.: 700007

25,- DM

Flight of Intruder, 3,5", (ML) Zool, 3,5", (ML) Battle Isle, 3,5", (E)

Art.-Nr.: 700072 Art.-Nr.: 700156

30,- DM

Football Manager III, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700004 Doglight, 3,5", (KD) Art.-Nr.: 700013
Special Forces, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700074
Ancient Art o. War i. t. sky, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700080
Harrier Jump Jet, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700083

35,- DM

Gunship 2000, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700084 Falcon 3.0, 3,5", (DA) The Legacy, 3,5", (DA) Body Blows, 3,5", (E) Art.-Nr.: 700018 Art.-Nr.: 700020 Art.-Nr.: 700056 Mortal Kombat, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700068 Silverball, 3,5", (ML) Art.-Nr.: 700077 Alien Breed, 3,5", (ML) Terminator 2 (Arcade Game), 3,5" Art.-Nr.: 700078 (ML) Art.-Nr.: 700079 Cannon Fodder, 3,5", (KD) Art.-Nr.: 700188

40,- DM

Lands of Lore, 3,5", (KD) Art.-Nr.: 700047 Hand of Fate (Kyrandia2), 3,5", (KD) Art.-Nr.: 700165 Beneath A Steel Sky, 3,5", (KD) Art.-Nr.: 700192

Battle Isle Map Editor (KD) (Battle Field Creator)

650147 Amiga 59 99 DM

Battle Isle 2 Scenery Disk I Die Erben des Titan (KD) 750066 CD ROM 59.99 DM

PC 3.5" 89 99 DM 700217 A1200 650043 A500 650151

FIFA Soccer (DA)

700069 PC 3,5" 79,99 DM

Hattrick (Ikarion - KD) 700175 PC 3,5 650109 A500

650111 A1200 CD ROM Sternenschweif DSA 2 (KD)

700166 PC 3,5" 89 99 DM

Theme Park (KD)

69.99 DM 650057 Amiga 700055 PC 3,5" 89 99 DM 750065 CD ROM 109 99 DM

Tie Fighter

700214 PC 3,5" (D) 99,99 DM 700085PC 3,5" (E) 89 99 DM

Versand per Nachnahme zzgl. 9.90 DM oder Versand per Vorauskasse zzgl. 5,00 DM. Ab einem Lleferwert von 150,00 DM llefern wir portofrei, d. h. 5,00 DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie alle anderen Computerspiele vom Umtausch ausgeschlossen, defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhaltet ihr unseren 88-seitigen Hauptkatalog praligefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

DA = deutsche Anleitung, KD = komplett deutsch, E = Englisch, ML = Multilingual

Träume sind Schäume

Dreamweb

mpires Mysterienspiel um den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse ist für unseren Helden eine recht anstrengende Mission. Nicht nur, daß der arme Kerl ständig um seinen Schlaf gebracht wird, er muß auch wie weiland Phil Decker in "Blade Runner" ständig durch den Regen stiefeln. Doch Ryan hat da so seine Probleme. Als professioneller Verlierer trifft ihn die Aufgabe, mit Hirnschmalz und schweren Geschützen die Welt vor dem Untergang zu retten, besonders hart.

In unseren Träumen wandeln wir auf den Pfaden des Traumgespinstes, das von sieben Bewahrern kontrolliert wird. Jeder hat die Macht über einen Knoten. Mit ihren Stärken und Schwächen beeinflussen sie auch die wache Welt. Stirbt einer der Bewahrer, so geht die Aufgabe des Bewahrens auf den nächsten Sterblichen über.

Sieben böse Mächte haben sich zusammengeschlossen, um die sieben Punkte des *Dreamwebs* an sich zu reißen. Eigentlich sind die Inkarnatio-



...and the future ain't bright: Armageddon wartet! Doch vorher gehen wir erst einmal aufs Klo...





Vom Dreamweb in die reale Welt: Unser Held wird ganz schön durchgeschüttelt....

Vielleicht eines der witzigsten (und makabersten) Abenteuer der letzten Zeit. Besonders den Showdown der einzelnen Widersacher sollte man sich eigentlich in Zeitlupe zu Gemüte führen: "Sam Peckinpah meets the

Blade Runner". Dabei wird das Ganze von einer hypnotischen Musik à la Dead Can Dance unterlegt, die sich so perfekt in die Handlung einbindet, daß sie zu keinem Zeitpunkt als störend empfunden wird. "Dreamweb" ist außerdem das klassische Spiel für den kleinen Detektiv. Beinahe jedes Objekt, und sei

es auch nur eine zermatschte Erbse oder ein Fleischpflanzerl, kann man untersuchen. Überall gibt es etwas zu entdecken oder auszuprobieren. Dabei ist die wahlweise zuschaltbare Zoomfunktion bei manchen Kleinstobjekten eine echte Hilfe, wobei die Mausbedienung immer einfach und übersichtlich bleibt. Adventurefreaks mit morbider Psyche kommen an diesem Spiel nicht vorbei.

nen des Bösen genauso, wie sie sich unsereiner vorstellt: machtgeil und faschistoid, also die personifizierte Habgier. Die Sieben Bewahrer des Traumgespinstes schließen folgerichtig, daß man in diesem Fall nur schweres Geschütz auffahren kann und wecken den 'Schläfer' Ryan. Als Erwähltem zeigen sie ihm erst einmal das apokalyptische Ende der Welt, damit er weiß, was die Stunde geschlagen hat.

Als er in der Nacht im Bett seiner Freundin aufwacht, kennen wir zwar seinen Auftrag, wir wissen aber nicht, wo wir den ersten der unheiligen Sieben namens Crane finden können. Ihr schnappt Euch also erst einmal die Brieftasche neben Edens Computer und angelt Euch den Schlüssel aus der Mikrowelle. Dann geht ihr

nach Hause. Irgendwo in der Wohnung liegt eine Cartridge, auf der 'wichtig' steht. Die steckt Ihr in Euer Lesegerät und schaut, was auf Ihr steht. Außerdem hat Euer Kumpel Louis eine Nachricht hinterlassen. Also führt Euch der nächste Weg dahin. Doch bevor Ihr an seiner Haustür die Nummer für das Türschloß eingeben könnt, semmelt Euch erst einmal ein Fleischberg seine Peitsche um die Ohren und klaut Euch die Schuhe. In Louis' Flat angekommen stellt Ihr fest, daß der arme Kerl auf dem Eimer sitzt und den Ballast seiner letzten Couch-Potato-Schlacht in die Schüssel platschen läßt. Er gibt Euch die Adresse eines Herrn Silvermann, wo Ihr kostengünstig eine Waffe erstehen könnt. Noch bevor Ihr geht, schnappt Ihr Euch die Schuhe Eures dicken Freundes. In Anbetracht der Tatsache, daß dieser Mensch so gut wie nie die Wohnung verläßt, wird ihm der Verlust seiner Sportlatschen garnicht einmal auffallen.

Bevor ihr aber jetzt eure Einkaufstour beginnt, braucht ihr noch ein wenig Geld, da der Stand Eurer Kreditkarte ziemlich gegen Null tendiert. Also schaut Ihr ganz unverfroren bei Sparkys vorbei. Sparky war einmal Ryans Chef. Doch da unser Held immer Probleme mit der Uhr hatte, wurde er kurzerhand gefeuert. Das ausstehende Gehalt sammelt Ihr ein und ersteht schließlich bei Silverman diese nette und



Das Inventar eines Helden: Erinnert irgendwie an die Hosentasche eines kleinen Jungen. Naja, vielleicht ohne Laserpistole...



Berlins einzig wahre Dimension für Video- und Computergames

Über 5.000

lieferbare Spiel

TRAUMFAR

| Artikel | PC | CD | AMIGA | Artikel | PC | CD | AMIGA |
|--|--|-----------------------------------|----------------------------------|---|---|---|--------------------------|
| 11th Hour | 2000 | 139,95°
i.V. | | Kings Ovest Deluxe (1-6) | 20.00 | 99,95
99,95
99,95
99,95
99,95
i.V. | |
| 1942 Podfic Air
Aces of the Deep | 89,95 | | | Larry Deluxe (1-6) | 89,95 | 99,95 | |
| Aces over Europe
Across the Rhine | 99,95
89,95
89,95
99,95
99,95 | i.V. | 1 | Larry Deluxe (1-6)
Legend of Kyrandia 2
Legend of Kyrandia 3 | 89,95
i V | 99,95 | GA- |
| Across the Rhine
Advanced Squad Leader | 99,95° | | | Links 386 | 99,95 | ï.V. | |
| Aegis
Air Superiority (EA)
Al-Qodim 1 | | 119,95
99,95°
89,95 | | Links 3B6
Links 3B6 Kurse
Lode Runner
Lost Eden | 89,95
i.V.
99,95
54,95
79,95°
89,95° | | |
| Al-Qodim 1
Aloddin | 89,95
69,95° | | 69,95° | Mad Und McCree 7 | | 89,95°
99,95°
99,95° | 79,95° |
| Alien Legacy
Alien Logic - Jorune 1 | 89,950 | i.V.
89,95°
99,95° | | Mad News
Magic of Endoria | 89,95° | 99,95° | 79,95* |
| Alone in the Dark 2 | 99,95 | 99,95* | | Maniac Mansion 2 | 99,95 | 99,95 | 79,95* |
| Ambermoon
Anstoß World Cup | 89,95°
89,95°
89,95°
99,95°
59,95°
1.V. | 99,95 | 89,95
59,95 | Maniac Mansion 2
Moster of Magic
Moster of Orion | 89,95°
99,95
99,95°
99,95°
99,95°
99,95° | i.V. | - |
| Armored Fist | 99,95 | 99,95 | 79,95° | Mechworrior 2
Metaltech 1 Battledrome | 99,95 | 99,95°
1.V. | |
| Banshee
Battle Bugs | 79,95 | i.V. | | Might & Mogic Deluxe (3-5) | | 109,95 | |
| Battle isle 2
Battle isle 2 Dato | 79,95°
89,95
59,95°
89,95°
79,95
89,95 | 89,95
59,95
i.V. | 89,95°
i.V. | Might & Magic Heroes | 89,95° | 129,95 | 1 |
| Battlecruiser 3000
Beneath a Steel Sky | 89,95° | 1.V. | 79,95 | Myst
NCAA Basketball | 79,95° | | |
| Betroyol at Krandor | 89,95 | 99,95
89,95
i.V. | - 11,13 | NHL Hackey 95
Nibelungen | 89,95° | 89,95°
99,95°
119,95°
99,95°
99,95° | |
| Biofarge
Bloodnet | | 99,95° | | Night Trap
Noctropolis (EA) | | 99,95°
119,95° | |
| Break Thru
Brett Hull Hockey | 99,95
59,95°
79,95° | | 0.40.0 | Navastorm (Scavenger 4)
Dutpost | 89,95 | 99,95° | |
| Bundesliga Manager 3 | 89,95°
89,95 | i.V. | 89,95 | Dutpost Data 1 | i.V.
99.95
89.95 | 49,95°
1.V. | |
| Burning Steel 2
Coribbean Disaster | 89,95 | 89,95°
89,95° | 79,95° | Pocific Strike
Panzer General | 99,95 | I.V. | |
| Central intelligence
Chaos Engine | | 99,95* | | Pax Imperia | 99,95° | | |
| Chartbreoker | 69,95°
89,95° | LV. | 79,95 | Perfect General 2
Phontosmagoria
Pinball Dreams Deluxe | 77,73 | 109,95 | |
| Civilization
Colonization | 99,95 | 99,95
i.V. | 69,95
79,95°
79,95
i.V. | Pinbatt Dreams Deluxe
Pinates Gold | 99,95 | 89,95°
1.V. | |
| Cool Spot
Creature Shack | 59,95 | 99,95° | 59,95° | Pizza Connection | 89,95
99,95 | i.V. | 89,95 |
| Crime Patral 1 | | 99,95°
i.V. | 1111 | Privateer
Privateer Data | 49,95 | 109,95
s.o.
89,95° | 2.0 |
| Cyclones Cyclones | 89,95° | 89.95 | | Overantine
Ovest far Glory 4 | 49,95
89,95
99,95 | 89,95°
99,95° | |
| Dark Sun 1
Dork Sun 2 | 89,95°
89,95°
99,95° | 89,95°
89,95°
89,95° | | Roilrood Tycoon Deluxe | 99,95
59,95 | 99,95
59,95 | (2) |
| Death or Glory | 99,95 | | 89,95 | Raptor
Ravenioft 1 | 89,95 | 89,95 | |
| Delto V
Demolitian Man | 89,95°
79,95° | 89,95°
79,95°
89,95 | 79,95 | Rebel Assault
Rings of Medusa Gold | 89,95 | 89,95
89,95 | 79.95° |
| Der Clou
Oescent | 89,95 | 89,95
99,95° | 79,95 | Rise of the Rabats | i.V.
69,95 | 89,95° | 79,95°
i.V.
69,95° |
| Desert Strike | 79,95 | - | 69,95 | Robinsons Requiem
Romonce of 3 Kingdoms 3 | 99.95 | i. | |
| Die Siedler
Discworld | 89,95°
89,95°
89,95° | 99,95°
i.V. | 89,95 | 5.U. 8.
Sam & Max | 89,95°
99,95 | 1.V.
99,95 | 79,95° |
| Doom 2 - Hell on Earth Doom Utilities | 89,95* | i.V.
39,95 | | Sherlock Halmes (EA)
Sim City 2000 | 99,95
99,95 | 109,95 | 7 |
| Drogon Knight 3 | 99,95 | | | Space Quest Doluve (1-5) | | 99,95
99,95 | |
| Dragan Lore
Dreamweb | 89,95 | 99,95° | 79,95* | 55N-21 Sagwolf
Stor Crusader | 89,95 | 99,95° | |
| DSA 1 - Schicksalsklinge
DSA 2 - Sprachdisk
DSA 2 - Sternenschweil | 89,95
39,95° | 89,95
i.V. | 79,95 | Stor Crusader
Star Reach (Interplay)
Star Trek - Deep Space 9 | 99.95°
i.V. | i.V. | Co. |
| DSA 2 - Sternenschweil | 89 95. | i.V. | j.V. | Stat tiek . madement knez | 99,95 | i.V. | |
| Dungeonmoster 2
Durch die Wüsle | 89,95°
99,95°
89,95 | 1.7. | 79,95°
i.V. | Star Trek - Next Generation
Starlord | 99,95 | i.V.
99,95
99,95° | 79,95 |
| Elder Scrolls 1
Elite 2 | 89 95 | 89,95 | 69,95 | Strike Commander | 99.95 | 99,95 | |
| Empire Deluxe 1
Epic Pinball Vollversion | 89,95
79,95 | 89,95 | ., | Stronghold | 89,95
99,95 | 89,95 | FR- |
| Erben der Erde | 89.95 | 89,95 | - | Subwar 2050
Subwar 2050 Data | 49,95° | 99,95° | |
| EROTIK CD's (ob 18 J.)
Eye of Beholder Deluxe (1-3 | 1 - | ob 49,95
109,95 | | Superhero E. of Hoboken
Syndicate | 99,95 | 99,95°
99,95 | 79,95 |
| F-14
Folcon Gold | 99,95 | 109,95
i.V.
129,95° | | Syndicate Data | 49,95 | 5.0.
99,95° | - |
| Fontasy Empires | 89,95 - | 89,95
79,95* | 70.00 | System Shock
Terminator Rampage | 89,95
i.V. | | |
| Funtasy Empires
FIFA Soccer
Flight of the Amazon Oueen | 79,95
89,95° | 89,95° | 79,95°
79,95° | The Hidden Below
Theme Pork | i.V.
89,95 | 79,95°
89.95 | 89,95° |
| Front Page Sports Baseball
Gabriel Knight | 89,95 | 99,95 | | Tie Fighter
Turricon 3 | 89,95 | 89,95
i.V. | 69,95 |
| Ghengis Khon 2 | 99,95° | | | UFO . | 99,95 | 79,95°
99,95 | 79,95 |
| Grandest Fleet
Honse Deluxe | 99,95°
79,95°
49,95°
89,95° | 89,95°
49,95°
i.V. | 49,95 | Ultima 7 Deluxe
Ultimo 8 inc. Speech Pock | 89,95 | 129,95
99,95 | |
| Hardball 4
Harpoon 2 | 89,95 | i.V.
89,95 | | Ultima B Lost Vale
Under a Killing Moon | i.V. | 119,95 | 0. |
| Harpoon 2 Data 1 | 44,95° | | | V for Victory 5 fat Sea)
Warlords 2 Data | 99,95° | 117,73 | |
| Harvester
Hattrick filkarion) | 89,95 | 99,95°
89,95°
99,95 | 79,95* | Warlords 2 Data
Werewolf | 79,95
89,95° | ī.V. | n. |
| Heimdall 2
Indycar Racing | 89,95 | 99,95 | 79,95°
79,95 | Wing Commander 182 Oel. zus.
Wing Commander Armada | 79,95 | 109,95°
89,95° | Pris. |
| Indycar Racing Dota Disk | 89,95°
89,95
79,95
44,95
L.V. | | | Wings of Glory | | 99,95°
99,95° | 3.11 |
| interna
iron Helix | | 99,95°
99,95
79 ,95° | | Wizordry Deluxe (6-7)
World Cup USA 94 | 79,95 | 99,95
79,95 | 69,95° |
| Jungle Strike
K 240 (Utapia 2) | 79,95°
79,95° | 79,95° | i.V.
69,95 | X-Wing
Zephyr | 79,95
99,95
89,95° | ì.V. | |
| estimas und Braitändarunna | n sind w | arkahaltan | l odenneica | | allwart h | I.V. | 40 E0 OH |

Tritimer und Preisönderungen sind vorbeholten, Lodenpreiso voriieren. Bis 200 OM Bestellwert berechnon wir 10,50 OM Versondkosten, ob 200 OM ist der ganze Spaß umsonst. Past-Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherhnon ist 10,50 OM Versondkosten. Der Versond erloigt wohlweise mit Post oder UPS! Wir gewöhren ouf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Holtung für die Kompotibilität der Cortridges + Adoptor übertommen Unser Anrufbeontworter ist Immer, wenn wir mol nicht do sind, für Euch goscholet. Anzeigenschluß (12.08.) Seid Ihr in Barlin, Homburg oder Entenhousen, besucht bitte unsere Löden. Es gelten die Abß der Troumlobrik.

Spielneuheiten am Ifdn. Band: 030/694 60 45 Fax-Line: 030/694 42 56

Über 5000 lieferbare Spiele
Softwore zum Anfossen. Heufe bestellt,
gestern geliefert?! UPS-Versond zum
Postpreis! Berlins größtes Lager
Himmlische Preise und götflicher Service
Probieren und Staunen.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 inur Laden

100m vam U-Bhi Gneisenaustraße - Versandzentrale und Softwaretempel
Osterstraße 50 - 20259 Hamburg - Tel.: 040 - 490 83 94 (nur toder 300m vom U-Bhi OsterstroBe - Softwaretempei



Fury in the Slaughterhouse: Ryans Weg ist nicht nur lang und beschwerlich, er ist auch recht blutig...

handliche Laserpistole. Jetzt müßt Ihr nur noch Opfer Nummer eins namens Crane finden. Gesteuert wird das Adventure ausschließlich mit der Maus. Ryan wird sich nur bewegen, wenn ein Objekt angeklickt wird und die Zeile 'Walk to...' dabei erscheint oder der Cursor sich in einer 'aktiven Zone' befindet. Dann erscheint neben ihm ein blauer Pfeil. Betrachtet wird die ganze Szenerie direkt von oben. Im Gegensatz zu einer isometrischen Spielfläche habt Ihr Zugang zu allen Ecken der Lokalität. Neben dem eigentlichen Ereignisbildschirm habt Ihr die Möglichkeit, via eines kleineren Schirms den Ausschnitt zu vergrößern, über den gerade der Mauscursor liegt. Zusätzlich wird aber in jedem Fall angezeigt, was Ihr jetzt nehmen, untersuchen oder benutzen wollt. Klickt Ihr auf Ryans Augen, so wird Euch das Gesamtbild des Ortes geschildert. Schaltet Ihr mit der Maus auf ein Objekt. so wird dieses erläutert. Gleichzeitig erscheint oben rechts ein 'Use'-Icon, bzw. bei Objekten, die sich öffnen lassen zusätzlich ein 'Open'-Icon. Durch zweimaliges direktes Anklicken könnt Ihr das Klein-



Have gun, will travel: Bevor Bösewicht Nummer eins ins Gras beißt, darf er sich noch ein wenig vergnügen...

od auch in Euer Inventory einlagern. In bestimmten Situationen ist es wichtig, schnell und sicher mit Eurem Inventar umgehen zu können, denn einige Animationssequenzen sind nur halbautomatisch. Das heißt, wenn Euer Held mit seiner Pistole auf jemanden zielt, liegt es an Euch, ob er auch abdrücken soll. Eine falsche Reaktion, und Ihr seid zerbröselt. Deswegen immer brav zwischendurch abspeichern.

Zusätzlich zum eigentlichen Handbuch habt Ihr noch Ryans Tagebuch. In ihm stehen noch einige Hinweise auf Eure 'Opfer', die es zu beseitigen gilt. Man muß aber ein wenig zwischen den Zeilen lesen, um an die entscheidenden Informationen zu kommen.

Wollt Ihr von einem Schauplatz zum nächsten gelangen, muß Ryan auf die Straße treten. Dann gelangt er zum Travel Screen, wo er zwischen mehreren Orten auswählen kann. Bestimmte Schauplätze erscheinen aber erst dann im Menü, wenn man Informationen über sie gesammelt hat.

Rik Yapp, der Produzent des Spiels, teilte uns außerdem mit, daß das Spiel gleichzeitig als Diskettenversion und CD-ROM auf den Markt kommt. Beide sollen angeblich denselben Preis haben, wobei die CD zusätzlich mit Sprachausgabe ist. ps



Tücken der Technik: Immer, wenn man ein Auto braucht, ist es im Eimer...



Hoppla! Da ist Bösewicht Zwei die Bürde des Lebens tatsächlich zu schwer geworden...



Das Leben des Ryan: Als Beahrer des Traumgespinstes ist man schon recht häufig unterwegs. Dieses Menü erleichtert die Reise...







EINE PERLE DER NATUR.

Amigalant: Auch in 32 Farben macht Alexander eine gute Figur



Hier kommt Alex

King's Quest 6

Heir Today, Gone Tomorrow

s gibt noch Wunder auf dieser Welt. Das größte Wunder sind nicht die Fabelwesen und Zauberkräfte im Reiche Daventry, sondern daß Sierra eine Amiga-Version des zwei Jahre alten Adventures King's Quest 6 produziert. Das Programmierteam Revolution Software, welches bereits mit Beneath a Steel Sky PC-Freunde und Amiga-Abenteurer erfreute, hat eine schöne Umsetzung abgeliefert: Das Drama um die entführte Verlobte des schönen Graham-

einer Minute erdulden. Die Umwandlung der bezaubernden VGA-Bilder in 32 Farben wurde liebevoll durchgeführt, außerdem bietet Sierra für die Besitzer der neueren Amiga-Modelle mit AGA-Chipsatz eine spezielle Version mit 256 Farben an, die dem PC-Original fast zur Gänze gleicht.

Technisch gibt es demnach keinen Grund zur Klage, aber spielerisch hat das Werk von Williams einige Roberta Macken: Noch immer sind viele Rätsel unlogisch oder langwierig. Das Märchenszenario und die fantasievolle Story übertünchen jedoch gekonnt die Schattenseiten. Um es kurz zu machen: Wer Märchen mag, gerne Adventures spielt und einen Amiga besitzt, kommt an King's Quest 6: Heir Today, Gone Tomorrow nicht vorbei.





Famos und trotz 32 Farben eine Augenweide: Der 3D-Studio-Vorspann der PC-Variante wurde gekonnt konvertiert

Erben Prinz Alexander ist auch auf dem Amiga ein Genuß. Sogar auf einem nicht getunten 500er ist die Suche nach Cassandra gut spielbar, nur eine Harddisk solltet Ihr anschließen – sonst müßt Ihr zehn Disketten jonglieren und Bild-Ladezeiten von nahezu



Noch ein Tor

Soccer Kid



Schafsköpfe: Unser Balljunge dribbelt durch Wald und Wiesen

n der POWER PLAY-Ausgabe 11/93 orakelte Kollege Sönke schon bei der Amiga-Version des Jump'n'Runs Soccer Kid: "Jeder Geschicklichkeits- und Fußballfreund sollte sich unbedingt diesen Knaller ins Tor legen". Der gleiche Kommentar verliert auch bei der jetzt getesteten PC-Variante nichts von seiner Gültigkeit. Sowohl technisch als auch spielerisch sind bei der pfiffigen Hüpf- und Sammelpartie kaum Abstriche zu machen. Held des Spiels ist Soccer Kid, der verhindern muß, daß miese Außerirdische den World Cup mopsen, um diesen in ein Alien-Museum zu stecken. In insgesamt 31 Levels, die sowohl horizontal als auch vertikal scrollen, muß Soccer Kid auf der Suche meistens ein gepflegter Bolzer, um die Gefahr zu beseitigen. Damit nicht genug: Kid kann mit dem Ball weitere Kunststücke vollbringen. Vom Fallrückzieher bis zur Kopfnuß reicht das Trittrepertoire. Weiterhin dient der Ball als Allzweckinstrument: Kid kann das gescheckte Leder zum Einsammeln von Gegenständen nutzen, Kisten damit öffnen oder gar Hindernisse überspringen.

Leider stehen in den einzelnen Levels nur eine beschränkte Anzahl von Fußbällen zur Verfügung – sind diese verbraucht, ist Kid quasi wehrlos am Ende eines jeden Bereiches – der aus mehreren Levels besteht – harrt im Regelfall ein dicker Obermotz.

mr



Kick'n'kill: Soccer Kid versemmelt seine Gegner mit dem Ball

nach der begehrten Trophäe unter Zeitdruck allerlei Gegner aus dem Weg kicken, Fußballkarten einsammeln, und seinen Punktestand durch das Einsacken von Leckereien (Eiscreme, Hamburger, Lollies). Zusätzlich warten unterwegs Schatzkisten, die erst einmal geöffnet, frische Lebensenergie oder Extras (z.B. temporäre Unverwundbarkeit) freigeben. Als Waffe dient Soccer Kid ein Fußball, der wie festgeklebt an seinem Schußschuh baumelt. Taucht ein Gegner - beispielsweise ein Hund, ein Radfahrer oder eines der Aliens - auf, reicht



Powerservice Computerspieletips 54 HEX-Hexerei

Heft 10/94

| Doc Düse | 74 | Kleinanzeigen | 77 |
|-----------------------|----|---------------|----|
| | | Power-Post | 81 |
| Great Naval Battles 2 | 68 | | |
| UFO - Enemy Unknown | 66 | TIE Fighter | 71 |
| TIE Fighter | 62 | Civilization | 71 |
| Theme Park | 59 | Castles | 71 |
| Pizza Connection | 59 | Soccer Kid | 71 |
| Rüsselsheim | 59 | Outpost | 70 |
| Fifa Soccer | 58 | Ultima 8 | 70 |
| Outpost | 54 | Dark Sun | 70 |

MagnaMedia Verlag AG Redaktion POWER PLAY Hans-Pinsel-Str. 2 85531 Haar bei München

Chancengleichheit

Es ist ieden Monat das gleiche Bild. Unsere Tips-Postkästen quillen zwar über von kleinen Kunstwerken, aber leider beschränken sich die Lösungen meist auf zwei, drei aktuelle Spiele. Wer hier einen Tip des Monats landen will, hat natürlich nicht so gute Chancen wie iemand, der sich ein etwas unbekannteres Programm vornimmt. Gerade bei solchen Spielen gibt's meist überhaupt noch keine Lösungen. Noch mal also die dringende Bitte an Euch: Kramt in Euren Archiven und schickt uns auch ausgefallenere Sachen.

Outpost

Ioannis Stefanidis aus Frankfurt hat die magere Outpost-Anleitung genauer unter die Lupe genommen und schickt uns einige Verbesserungsvorschläge.

Einleitung

Ein enormer Asteroid rast unaufhaltsam auf die Erde zu. Versuche der Erdbevölkerung, diesen mit einem Atomschlag von der Bahn zu werfen, mißlingen. Der Untergang der Menschheit steht unmittelbar

Eure Aufgabe besteht nun darin Menschen mit einem Raumschiff, einigen Sonden und Satelliten auf einem neuen Planeten anzusiedeln und den Fortbestand der Menschheit, trotz lebensfeindlicher Bedingungen, zu gewährleisten.

Änderungen

Einige Funktionen, die im Handbuch aufgeführt sind, wurden leider nicht im Spiel umgesetzt. So sind die nun folgenden Funktionen nicht möglich!

Handel - die Möglichkeit, diplomatische Beziehungen mit anderen Kolonien aufzunehmen und den Handel zu etablieren.

Makromanagement - wenn man über viele Kolonien verfügt, verliert man zwangsweise den Überblick. KI's (Künstliche Intelligenzen) sind wie Manager, sie überwachen die Kolonien, und man muß sich um diese nicht mehr kümmern.

Straßen – sie ermöglichen den schnellen Transfer von natürlichen Ressourcen.

Magnetbahn – sie gewährleistet den schnellsten Transfer von Ressourcen, allerdings auch die Ausbreitung von Plagen und Seuchen.

Erweiterung

Statt der oben aufgeführten Funktionen wurden neue Funktionen hinzugefügt, die im Handbuch zum Teil keine Erwähnung finden. Die folgenden Funktionen sind also neu!

- Eine sprechende Texthilfe. - Ein Soundtrack auf der CD.

- Ein Katastrophenmenü (CTRL und F10), um die Kolonie grundlos in Panik zu ver-
- Cheat Tasten, die man selber entdecken muß.
- Text im Strukturwahlfenster, um die Suche nach bestimmten Strukturen so schnell wie möglich zu gestalten.

Die F5 - Taste, die es ermöglicht, mehrere Runden auf einmal verstreichen zu lassen.

Power Line

POWER PLAY geht Online. Wir haben seit neuestem ein eigenes Forum im CompuServe-Netzwerk. Wer einen CompuServe-Account hat, kann sich dort zum gemütlichen Plausch mit unseren Redakteuren und gleichgesinnten Spielefans einfinden. Damit nicht genug: Wer möchte, kann direkt per elektronischer Post Fragen stellen, Tips anfordern oder Kritik (wehe!) loswerden. Neben dem eigentlichen Forum haben wir noch eine passende (und stetig wachsende) Bibliothek eingerichtet. Hier gibt's Schnupperdemos und Gra-fikfiles zu aktuellen Spielen, Upgrade-Patches sowie Schummelspielstände für besonders harte Programme. Außerdem verlosen wir regelmäßig tolle Spiele bei Online-Preisrätseln. Wer uns lieber direkt per E-Mail erreichen will, kann natürlich auch private Post an die Redaktion schicken: Hier die E-Mail-Adresse von Michael (71333,665). Wer mehr über Compu-Serve wissen will (was kostet das, wo gibt's das, was brauche ich?) oder sich gleich einen Account holen möchte, wendet sich am besten direkt an CompuServe: Die Telefonnummer in München 089/66550100.

- Die Fähigkeit, 5 Felder in eine gewünschte Richtung zu springen (Shift - Taste und Linksklick mit der Maus auf die Pfeile in der Geländekarte).

Das funktioniert übrigens auch mit den Pfeiltasten auf der Tastatur. Dabei bewegt man sich bei einem einmaligen Tastendruck ein Feld vor. Bei Shift und Pfeiltastendruck bewegt man sich 5 Felder in die gewünschte Richtung.

Speichern

Speichern kann man nur dann, wenn man sich im Hauptmenü befindet. Bleibt einem einmal das Abspeichern versagt, dann liegt das an internen Rechenoperationen des Computers, die noch nicht abgeschlossen sind. Es empfiehlt sich in dieser Situation weitere Runden vergehen zu lassen, bis die internen Prozesse abgeschlossen sind, denn erst dann, ist das Speichern wieder

Abwanderung der Kolonial-

bevölkerung Sinkt der Moral-Pegel der Bevölkerung für längere Zeit unter 200, laufen die Bewohner zur Rebellenkolonie über. Wird der Moral-Pegel der Bevölkerung gleich Null, verlassen alle Bewohner Deine Kolonie!

Zuwachs der Kolonialbevöl-

Steigt der Moral-Pegel für einen gewissen Zeitraum über 800, laufen Rebellen zu deiner Kolonie über! Der Moral-Pegel steigt, bis er 1000 erreicht. Überläufer der Rebellenkolonie müssen mit Unterkunft und Nahrung mitversorgt werden, sonst sinkt deren Moral-Pegel!

Geisterstadt

Das Überlaufen der Kolonisten des Spielers zur Rebellenkolonie kann zu einer Geisterstadt führen. Die Stadt ist dann menschenleer und die Gebäude inaktiv!

Farbkodierung auf der Zonenkarte

rote Diamanten weiße Diamanten hellblaue Punkte dunkelblaues Dreieck potentielle Minen ausgebeutete Minen Kolonie des Spielers Rebellenkollonie

Verfügt man über keinen Beobachtungssatelliten, dann bleibt die Rebellenkolonie unsichtbar, bis sie unbewohnt ist, erst dann verfärbt sich diese hellblau und wird sichtbar!

Farbumkehrung auf der Zo-(Elevation Map nenkarte

Ein schwarzes Areal und ein roter Diamant in der Nähe ist die beste Voraussetzung für die Errichtung einer Kolonie. Aktivieren einer verlassenen Rebellenkolonie

Ist die Rebellenkolonie verlassen, verfärbt sich das dunkelblaue Dreieck in einen hellblauen Punkt.

1.) Linksklick auf die Rebellenkolonie in der Zonenkarte

2.) Linksklick auf Rebellenkommandozentrum

Auf diese Weise erhält man Einsicht in den Report der Rebellenkolonie. Wenn viele Rebellenkolonien zur Auswahl

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der POWER PLAY.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln. Wer besonders viel verdienen möchte, der muß uns schon einen schnuckligen Players-Guide oder ein Clue-Book zusammenbasteln

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG Redaktion POWER PLAY Stichwort: Tips & Tricks Postfach 1304 85531 Haar bei München

Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere Tips & Tricks Telefon-Hotline, die wir zweimal in der Woche veranstalten. Immer Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

Computerspiele: 0 89/46 13-3 35 Videospiele: 0 89/46 13-3 36

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die *PO-WER PLAY*-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE". Disketten sind willkommen.

KaroSoft

Jürgen Vieth

MS-DOS

| MS-DOS | |
|---|----------------------------------|
| 1942 Pacific Air War, Handbuch deutsch | 97.00 |
| Across the Rhine, komplett deutsch Aces of the Deep, komplett deutsch + | 97,00
97,00 |
| Aces of the Deep, komplett deutsch + | 79,50 |
| Al Oadim, komplett deutsch
Amoured Fist, Anleitung deutsch | 81,50 |
| Anstoß, komplett deutsch | 89,00
72,50 |
| Anstoß Data, World Cup Edition, kpt. dt. | 55.00 |
| Anstoß, komplett deutsch
Anstoß Data, World Cup Edition, kpt. dt.
Battle Isle II, komplett deutsch
Beneath a Steel Sky, komplett deutsch | 89,00
72,50 |
| break into, Ameriung deutsch | 59.00 |
| Chartbreaker, komplett deutsch | 74,50
86,50 |
| Hattrick (BiManeger Gold) kompl deutsch
Burning Steet 2, komplett deutsch | 89,00 |
| Civilisation, komplett deutsch | 95,00
97,00 |
| Colorisation, Komprett dediscri | 97,00 |
| Cyclons, Anleitung deutsch + Dark Legions, komplett deutsch | 89.00
81.50 |
| Dark Legions, komplett deutsch
Das Schw. Auge II "Stemenschwerf", kpl. dt.
Day of the Tentacle, komplett deutsch | 89,00 |
| Day of the Tentacle, komplett deutsch | 95,00 |
| Death or Glory, komplett deutsch
Der Clou, komplett deutsch | 89.00
84.50 |
| Dolta V. anal (komplett deutsch 76.50 / 4 | 89.00 |
| Der Planer, komplett deutsch
Der Plener Datadisk, komplett deutsch
Die Siedler, komplett deutsch | 86,50
42,50 |
| Die Siedler, komplett deutsch | 89,00 |
| Doom Extra 40 Level, vol 1 u. 2 | 34,50 |
| Elder Scrolls, engl./+ kpl. dt 76,50 / + | 89,00
89,00 |
| Erben der Erde, komplett deutsch
Falcon 3.0, Handbuch deutsch | 39,90 |
| | 97,00 |
| Flight Sim. 5.0, komplett deutsch
Scenery "New York" (F.S.5.0)
Scenery "Pans" (F.F.5.0)
Scenery "San Francisco" (Mellard) I. FS.5 | 35,00
54,00 |
| Scenery "Pans" (I FS 5.0) | 54.00 |
| Scenery "San Francisco" (Mellard) f. FS 5 | 49.00 |
| Scenery "USA Eest" (FS 4 u. ATP) | 89.00 |
| Scenery "USA West" " | 89,00 |
| Scenery Washington D.C." Scenery "USA Eest" (FS 4 u. ATP) Scenery "USA Eest" (FS 4 u. ATP) Scenery "USA William (FS 4 u. ATP) Scenery "USA William (FS 4 u. ATP) Scenery "USA William (FS 4 u. ATP) Berlin u. Bayern" (FS 4 u. ATP) | inkfurt/ |
| Scenery "Tyrol"/Salzburg/Wien f. FS 4 u. 5 ie | 64.00 |
| Scenery "Tyrol"/Salzburg/Wien f. FS 4 u. 5 je
Scenery "Italy", Anleitung deutsch
Scenery Great Britain u. Irland, kpl dt f. FS 4.5 | 69.00 |
| Scenery Great Britain u. Irland, kpl dt f. FS 4/5 | 64,00 |
| Arcraft & Adventure Factory t, FS 4 Pretiight (Etugplanung), Anito, dt. | 39,90
64,00 |
| Pretight (Flugplanung), Anitg dt. FIFA Intern. Soccer, komplett deutsch | 69,50
72,50 |
| Grandest Fleet, Anleitung deutsch
Grand Prix (MICROPROSE), Handbuch dt. | 72,50 |
| Harpoon II | 95,00
79,90 |
| Heimdalt II (incl. f), komplett deutsch | 89,00 |
| Hetl on Earth (ID)
Indiana Jones tll, komplett deutsch VGA | 85,00
39,90 |
| Indiana Jones fV. komplett deutsch | 54.00 |
| Indy Car Racing, Handbuch deutsch | 55.00
32.50 |
| Indiana Jones IV, komplett deutsch
Indy Car Racing, Handbuch deutsch
Indy Car Treck Pack, Anleitung deutsch
Indy C. Paint Kit ind Indy 500 Course, Anltg. dt. | 32,50
24,95 |
| isher III, komplett deutsch | 69 50 |
| Kolumbus, kompiett deutsch | 86,50 |
| Larry VI, komplett deutsch | 76,50
69,00 |
| Legend of Kyrandia II, komplett deutsch
Links pro 386er, Handbuch deutsch SVGA
Links pro Course "Pinehurst/Banff Springs/ | 89,00 |
| Links pro Course "Pinehurst/Banff Springs/ | 47.00 |
| The Beitry/Innisbrook/Pebble Beach/Firestone je
Links pro Course "Castle Pines" | 47,00
49,00 |
| MAU-News, komplett deutsch + | 89,00 |
| Magic of Endona, komplett deutsch
Master of ORION, Handbuch deutsch | |
| Micromachines, Anleitung deutsch | 95,00
63,50
39,90 |
| Micromachines, Anleitung deutsch
Monkey Island, komplett deutsch
Monkey Island II, komplett deutsch | 39.90 |
| Overlord, Anleitung deutsch | 54.00
69,50 |
| Pacific Strike, Handb. dt. (solange Vorral reicht)
Pacific Strike Speech Pack, Anltg. deutsch | 64,00
42,50
47,00 |
| Pacific Strike Speech Pack, Anltg. deutsch | 42,50 |
| Patrizier, komplett deutsch
Pinball Fantasies, Anleifung deutsch
Pizza Connection, komplett deutsch | 64,00 |
| Pizza Connection, komplett deutsch | 86.50 |
| Quest f. Glory IV, komplett deutsch + Railroad Tycoon De Luxe, Handbuch dt. Ravenloft, komplett deutsch + | 76,50
82,50 |
| Ravenloft, komplett deutsch + | 89,00 |
| Robinsons Requiem, komplett deutsch | 64.00
79.50 |
| Rings of Meduse Gold, komplett deutsch
Sam & Max, komplett deutsch | 89,00 |
| Sam & Max, komplett deutsch
Seal Team, Anltg deutsch (Restposten)
Silent Service II, Handbuch deutsch | 49.00 |
| Sim City 2000, komplett deutsch | 39.90
95,00 |
| Sim C. 2000 Data, f. engl. od. dt. Version
Simon the Sorcerer, komplett deutsch | 39,90 |
| Simon the Sorcerer, komplett deutsch | 95.00 |
| Softwaremanager, komplett deutsch
Space Ouest IV und V, komplett dt., je | 79,50
79,50 |
| Startrek II. komplett deutsch | 95,00 |
| SS-N 21, komplett deutsch
Starlord, komplett deutsch | 79,50 |
| Strike Commander, Handbuch deutsch | 95,00
95,00
42,50
42,50 |
| Strike Commander, Handbuch deutsch
Strike Commander, Speech Pack
Str. Comm. Tactical Operation, Anltg. dt. | 42,50 |
| Subwer 2050, komplett deutsch | |
| Subwer 2050, komplett deutsch
Subwar 2050 Mission Disk, kpl. deutsch | 53,50 |
| Syndicate, komplett deutsch
Syndicate Datadisk, komplett deutsch | 89,00 |
| System Shock, Anietung deutsch | 39,90
79,50 |
| System Shock, Anleitung deutsch +
Terminator Rampage, komplett deutsch | 89,00 |
| The Chaos Engine, Aniellung deutsch + | 59,90
39,90 |
| The Legacy, komplett deutsch
Theme Park, komplett deutsch | 79,50 |
| Theme Park, komplett deutsch/kgl. dt. 89,00 / + Tornado, incl. Mission Disk 1, Handb. dt. Tornado Mission Disk 1, Anleitung deutsch TFX, Tactical Fighter, Handbuch deutsch UFO, komplett deutsch Uffina, VIII, komplett deutsch | 99.00 |
| Tomado, incl. Mission Disk 1, Handb. dt. Tomado Mission Disk 1, Anteitung deutsch | 83,50
42,50 |
| TFX, Tactical Fighter, Handbuch deutsch | 95.00 |
| UFO, komplett deutsch | 97,00
69,00 |
| Ultima VIII, komplett deutsch
Ultima VIII inct. Speech Pack, kpl. dt. | 69,00
89,00 |
| Victory at Sea + | 89.00 |
| Warlords II | 89.00 |
| Wing Comm. Academy, Anitg dt. (Restposten)
Wing Commander Armada, Handbuch dt | 69,00 |
| World Cup USA 94, Antig deutsch | 64,00 |
| | |

| X-Wing, Handbuch deutsch | 95,00 |
|--|--------|
| X-Wing Mission II, komplett deutsch | 47,00 |
| X-Wing Upgrade Kit, komplett deutsch | 62,50 |
| Soundblaster pro "Value Edition" Handb dt | 169,00 |
| Soundbl. 16 Value (CD-Qualitat) o ASP, Hb. dt. | 229,00 |
| Soundblaster 16 Multi-CD, Handb dt | 299,00 |
| Soundblaster 16 ASP Multi-CD, Handb. dt. | 369,00 |
| Soundblaster AWE 32, deutsch | 579,00 |
| Y-Kabel f. 2 Joysticks an Soundblaster | 29,00 |
| Aktiv-Boxen I. alle Soundkarten | 39,95 |
| SBS-300 Aktiviautsprecher v Creetiv/YAMAHA | 219,00 |
| Gravis-Gamepad | 47,50 |
| Gravis-Joystick, schwarz | 74,50 |
| Gravis-Joystick "Analog pro" (5 Feuerkn.) | 86,50 |
| Gravis Eliminator Gamecard f. 2 Joysticks | 55,00 |
| CH-Virtual Pilot, Flug- u Fahrsım Steuerung | |
| CH-Flight Stick pro | 149,90 |
| CH-Jetstick | 74,95 |
| CH-Gamecard Automatic 3 t. 2 Joysticks | 64,50 |
| | |

CD-ROM

| CD-UOIVI | |
|--|-------------------------|
| 11th Hour, Anleitung deutsch | t 19.00 |
| 1 tth Hour, Anleitung deutsch
1942 Pacific Air War, Handbuch deutsch
Aegis, Guardian of the Fleet | t 19,00
t 05,00 |
| Aegis, Guardian of the Fleet | 89,00 |
| Air Combat Classics | 89.00 |
| | |
| Anstoß, incl. World Cup Edition kpl. dt | 92,50 |
| Battle Isle II, komplett deutsch | 89,00 |
| Battle Isle II - Das Erbe des IItan, kpl. dt | 55,00
89,00 |
| Al Cadim, Komplett deutsch Anstoß, incl. World Cup Edition kpl. dt Battle Isle II, komplett deutsch Battle Isle II. Das Erbe des Titan, kpl. dt Beneath a Steel Sky, komplett deutsch Betrayal at Krondor, Spreche engt/Texte dt. Burning Steel III, komplett deutsch Cultestion, u. Battlead De. Lure. Eth. dt. | 74 50 |
| Burning Steel Incf. 3 Missions, kompl. dt. | 74,50
95.00 |
| Burning Steel II, komplett deutsch | 89.00 |
| Civilisation u Raifroad De Luxe, Hb. dt. Comanche incl. efter Missions, kpl. dt. Daemonsgate, Anieitung deutsch Dark Legions, komplett deutsch | 69.00
105.00 |
| Comanche incl. efter Missions, kpl. dt. | 105,00 |
| Daemonsgate, Aniellung deutsch | 89,00 |
| Dark Sun, komplett deutsch | 76.50 |
| Dark Sun, komplett deutsch | 89.00
72.50
89.00 |
| D. Schwarze Auge II "Sternenschweif" + | 89.00 |
| Day of the Tentacle, komplett deutsch | 95.00 |
| Dark Sun, komplett deutsch Das Schwarze Auge, komplett deutsch D Schwarze Auge II "Sternenschweif" Day of the Tentacle komplett deutsch Der Planer ind. Datadisk, komplett deutsch Der Planer ind. Datadisk, komplett deutsch Dom Utilities, 350 Level, Tips & Tricks Dragonsphere, Anleitung deutsch Fitte II Handhuch deutsch | 95.00
64.50 |
| Der Planer incl. Datadisk, komplett deutsch | 88.00 |
| Doom Utilities, 350 Level, Tips & Tricks | 46.50 |
| Uragonsphere, Aniellung deutsch | 95.00 |
| Empire De Luve incl. Data komplett deutsch | 69,00
76,50 |
| Erben der Erde komplett deutsch | 95.00 |
| Eve of the Beholder Trilogie, kpl. deutsch | 95,00 |
| Eye of the Storm, komplett deutsch | 89,00 |
| F 1 Grand Prix u. Microprose Golf, Anltg. dt. | 69.00
39.90 |
| F 15 Strike Eagle II, Handbuch deutsch | 39,90 |
| Dragonsphere, Anietung deutsch
Ettle II, Handbuch deutsch
Empire De Luxe incl. Data, komplett deutsch
Erben der Erde, kömplett deutsch
Eye ot the Beholder Trilogie, kpl. deutsch
Eye at the Storm, kömplett deutsch
F 1 Grand Prix u. Microprose Golf, Antig. di.
F 1 Strike Eagle II, Handbuch deutsch
F 19 Stealth Fighter, Handbuch deutsch
F 19 Stealth Fighter, Handbuch deutsch
F 19 Stealth Fighter (Handbuch deutsch
F 19 Stealth Fighter) | 39,90
76,50 |
| Fentasy Empires, komplett deutsch
FIFA intern. Soccer, komplett deutsch + | 89,00 |
| | |
| Hell Cab
Indiana Jones IV (Talkie)
fron Helix, komplett deutsch | 89 00 |
| Indiana Jones IV (Talkie) | 89,00
85,00
69,50 |
| fron Helix, komplett deutsch | 85,00 |
| fron Helix, Komplett deutsch
Journeyman Project, Komplett deutsch
Kick Off III, komplett deutsch
Labyrinih of Time
Larry III, III v. V. dt. Anlig bzw. kpl. deutsch
Larry VI, deutsche Anleitung | 69,50 |
| Lick On III, Komplett deutsch | 59.00
78,50 |
| Labyrinin of Time | 92,50 |
| Larry VI. deutsche Anleitung | 74.50 |
| | 99 00 |
| Lemmings I und fl, Anleitung deutsch | 69,00 |
| Lemmings I und II, Anleitung deutsch
Lost Files of Sherlock Holmes, kpl. dt
Lucas Arts Clessics (Loom/Zack Mc/Maniac | 99,00 |
| Lucas Ans Clessics (Loom/Zack Mc/Maniac | 109.00 |
| Indiana Jones III/Monkey I) kpl. deutsch
M 1 Tank Pletoon, Handbuch deutsch | 39.90 |
| Mege Race, komplett deutsch
Might & Magic 3-5, komplett deutsch | 39,90
76,50 |
| Might & Magic 3-5, komplett deutsch | |
| Myst, Anleitung deutsch | 119,00 |
| NHL 95, Handbuch deutsch | 89,00 |
| Purhati Droams Do Luye Anto doutech | 95.00
77.50 |
| Might & Magic 3-5, komplett deutsch
Myst. Anlettung deutsch
NHL 95, Handbuch deutsch
Outpost, komplett deutsch
Pintall Dreams De Luxe, Anltg. deutsch
Prates, Handbuch deutsch
Police Quest IV, Anlettung deutsch
Prwateer incl. Speech, Handbuch deutsch
Der Patrizer, komplett deutsch
Ravanloft, komplett deutsch
Ravanloft, komplett deutsch
Rebeil Assault, Sprache engl./Texte deutsch | 39,90 |
| Police Quest IV. Anlertung deutsch | 74.50 |
| Privateer incl. Speech, Handbuch deutsch | 99.00 |
| Der Patrizier, komplett deutsch | 98.00 |
| Railroad Tycoon, Handbuch deutsch | 39.90 |
| Ravanloft, komplett deutsch | 76,50 |
| Rebel Assault, Sprache engl./Texte deutsch
Rings of Medusa Gold, komplett deutsch | 70.60 |
| Sabre Team, komplett deutsch | 79.50
74.50
92.50 |
| | 92.50 |
| Sam & Max. komplett deutsch | 99.00 |
| Simon the Sorcerer, komplett deutsch | 95.00 |
| Sim City Enhanced, Anleitung deutsch | 95.00 |
| Space Hulk, komplett deutsch | 89,00 |
| SSN 21 komplett deutsch | 80.00 |
| Startrek 25th Annyvers | 97.50 |
| Subwar 2050 incl. Mission Disk, kpl. dt | 97.00 |
| Saga of Aces (R. Baron + A of the Pac.) di.
Sam & Max, kompleti deutsch
Simon the Sorcerer, kompleti deutsch
Sim Chity Enhanced, Anledfung deutsch
Space Hulk, kompleti deutsch
Space Ouest I V. di. Anlig. bzw. kpl. deutsch
SSN 21, kompleti deutsch
SSN 21, kompleti deutsch
Staftrek 25th Annyvers.
Subwar 2050 incl. Mission Disk, kpl. di
Super Strike Commander incl. Missions, dt.
Suppletion of Strike Commander incl. Missions, dt. | 92,50 |
| Syndicate plus, komplett deutsch
System Shock, komplett deutsch | |
| System Shock, komplett deutsch + | 97.00
75,50 |
| Terminetor Rampage | 75,50
89.00 |
| Theme Park, komplett deutsch
Tornado incl. Mission t, Handbuch deutsch | 83.50 |
| | 97.00 |
| Ultima Underworld i u. II | 83.50
97,00
95,00 |
| Ultima 7/I u. II m. Datadisks, Anltg. deutsch | 109,00 |
| Ultima Underworld i u. II
Ultima 7/I u. II m. Datadisks, Anltg. deutsch
Ultima VIII incl. Speech, komplett deutsch
Under a Killing Moon, Speech engt (Texte dt
Wing Commander Armada, Anltg. deutsch + | 94,50 |
| Wine Commander Armada, Artta, destact | 89.00 |
| Wings of Glory komplets doutech | 98,00 |
| Winter u. Summer Chailenge, Anito, etc. | 49,00 |
| Wizardry 6 und 7, komplett deutsch | 97,00
79,00 |
| Wolfpack, Handbuch deutsch | 79.00 |
| World Cup USA 94, Anleitung deutsch | 64.00 |
| Wing o Commander Armada, Antig, Geutsch - Wings of Glory, Komplett deutsch - Wniter u. Summer Challenge, Antig dt Wizardry 6 und 7, komplett deutsch Wolfpack, Handbuch deutsch World Gup USA 94, Anlieitung deutsch World of Busmess, kpl. dt (MAD-TV-Winzer Transworld/Black Gold) | 60.00 |
| Hansword/black Gold) | 69,00 |
| + = bei Drucklegung noch nicht lielerbar | |
| Änderungen vorbehalten | |

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)
VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 15,- • POST-NACHNAHME 9,AUSLAND NUR EUROSCHECK PLUS DM 25,-

MO-DO 8,30 - 18.00, Freitags 8.30 - 16.00 Uhr.

12 0 21 03-3 10 41 oder 0 21 03-4 20 88
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 40704 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand

stehen, dann führt man einen Linksklick auf dem auserwählten Kommandozentrum aus und es wird aktiviert. Bis andere Kommandozentren gewählt sind, beziehen sich alle Berichte auf die zur Zeit aktivierte Ko-Ionie.

Die Rebellenkolonie

Verfügt man erst einmal über die Rebellenkolonie, dann hat man die Möglichkeit Strukturen zu zerstören und neu aufzubauen. Ein Rechtsklick auf ein eingenommenes Kommandozentrum bringt einen zum Ko-Ionistentransfer-Modus. Dieser Modus ermöglicht es einem Kolonisten in die verlassene Rebellenkolonie zu transferieren. Dabei kann man selbst die Menge der zu transferierenden Menschen bestimmen, allerdings muß erst eine Runde vergehen, bis der Transfer abgeschlossen ist.

Minen- und Lüftungsschachterweiterung

Um einen Minenschacht in größere Tiefen zu führen (insoweit es der betreffende Planet überhaupt zuläßt), plaziert man einen Minenroboter direkt auf einen existierenden Untergrund-Minenschacht.

Um einen Luftschacht in größere Tiefen zu führen (insoweit es der betreffende Planet überhaupt zuläßt), plaziert man einen Raupenbagger direkt auf einen exis-Untergrund-Lufttierenden schacht.

Wenn Raupenbagger graben

Auf der Planetenoberfläche kann ein Raupenbagger nur dann einen Schacht bzw. eine neue Ebene graben, wenn er in unmittelbarer Nähe eines Röhrenausgangs plaziert wird. Diese Verbindung muß unbedingt gewährleistet sein, damit die tiefer gelagerten Gebäudekomplexe mit Wasser, Strom und Luft versorgt werden kön-

Explodierende Raupenbagger

Ist man mal von unwegsamen Gelände umgeben und weiß nicht mehr weiter, liegt des Rätsels Lösung im Raupenbagger versteckt. Man führt ihn schnurstracks zur unwegsamen Stelle und schaltet ihn auf Selbstzerstörung um. Nach zwei Runden ist an dessen Stelle das Terrain eingeebnet. Im Untergrund ist dieser Vorgang auch möglich, jedoch wird alles im Umkreis von 8 Quadraten zerstört (auch Gebäude)!

Spielstart

| Ausstattung des Raums | chittes | | t fata and automitated aimel |
|--|---------|-------|--|
| | | | e nachfolgend eufgelistet sind |
| Fracht | Gewicht | Preis | Nutzen der Fracht |
| 50 Kolonisten | 1 | 1 | Kolonisten bamannen fast alle
Strukturen. |
| | | | |
| Nahrung | 1 | 1 | 1 Nahrungseinheit ernährt 10 |
| | | | Kolonisten, bis Agrarkuppel errichtet |
| | | | ıst. |
| Lebenserhaltung | 1 | 3 | erhält Kolonisten bei unerwarteten |
| | | | Ereignissen em Leben |
| Kolonistenlander | 9 | 16 | Einmeliger Trensport von 50 |
| | | | Kolonisten auf den Pleneten |
| Frachtlander | 10 | 17 | Einmaliger Transport von 20 |
| Tracification | | | Frachteinheiten auf den Planeten |
| Al PHA- Einheit | 10 | 18 | Produziert Mindestenergie, Roboter, |
| ALPHA- Ellineit | 10 | ,,, | Einrichtungen für |
| | | | Rohstoffverarbeitung und bietet |
| | | | provisorische Wohnmöglichkeiten. |
| | 4.0 | 20 | Versorgt Kolonie mit viel Energie |
| Tokamak-Reaktor | 10 | 20 | |
| Solar-Energie-Satellit | 8 | 15 | Wandelt Sonnenlicht in Energie um. |
| Energiestaempfanger | 5 | 10 | Setzt Solarenergie um (2 Stuck notwendig) |
| Geologische Sonde | 4 | 14 | Semmelt Daten zur Ermittlung möglicher |
| | | | Landeplätze |
| Wettersatellit | 4 | 12 | Liefert Wetterdaten und warnt vor |
| | | | klimatischen Ereignissen |
| Interstellare Sonde | 0 | 15 | Liefert Daten über mögliche neuePlaneten |
| Kommunikationssatellit | 4 | 11 | Ermöglicht Robotern und Forschern sich |
| TOTAL CONTROL OF THE PARTY OF T | | | auf dem Planeten zurechtzufinden |
| Beobachtungssatellit | 6 | 13 | Liefert Planetenbild aus der Umlaufbahn |
| ULBI-Sonde | 0 | 14 | Liefert Daten über das angepeilte |
| OLDI-OUING | 0 | 1 -4 | Sonnensystem |

Das Raumschiff ist von Anfang an ausgestattet mit 100 Kolonisten, einer Nahrungseinheit, einem Lebenserhaltungssystem, zwei Koloniallandern, zwei Frachtlandern, zwei ALPHA-Einheiten und einem Tokamak-Reaktor.

Die finanziellen Reserven betragen zum Spielanfang 172 Krediteinheiten. Die Ladekapazität ist auf 78 Einheiten beschränkt.

Planeten-

schirm

Struktur-

wahlfenster

auf die Reise zu nehemen.

phase - bis die 60 Umläufe vorbei sind - reduziert sich die

welches sich negativ auf die Bevölkerung auswirkt. Da sich zu Beginn des Spieles über 60 Umläufe hinweg die Bevölkerung drastisch reduziert, empfehle ich für Spielanfänger alle 200 möglichen Kolonisten mit

Übrigens, in der ersten Spielum einen Kolonisten.

Bevölkerung bei jedem Umlauf Hauptfenste Zonenkarte (mit F5 aufzurufen) Umlaufzahl Geländekarte

Ist der Planet in der Nähe einer Sonne, empfiehlt es sich an einigen Stellen Abstriche zu machen und den Solarenergiesatelliten mit zwei Satempfängern mitzunehmen.

KI (=Künstl. Intelligenz)

Wichtig!

Das Verhältnis von Solarenergiesatellit zu Energiesatempfänger ist 1:2.

Ein Solarenergiesatellit liefert bei optimaler Ausbeute 2000 Energieeinheiten. Das ist doppelt so viel Energie, wie ihn der Tokamak-Reaktor liefert. Hinzu kommt, daß der Tokamak-Reaktor ein Risiko in sich birgt,

Der untenstehenden Tabelle kann man entnehmen, daß Planeten unter großer Einwirkung der Sonne andere Katastrophen verursachen als Planeten, die eine riesige Distanz zur jeweiligen Sonne aufwei-

Umläufe

: 5

Beispiel

Der Merkur ist in unserem Sonnensystem der Sonne am nahesten, folglich wirkt sich die Sonne auf diesen Planeten besonders ungünstig aus. Sonneneruptionen und tektonische Aberrationen sind auf so einem Planeten auf der Tagesordnung. Der Pluto hingegen, ist so weit von der Sonne entfernt, daß die Sonne kaum Auswirkungen auf den Planeten hat. Katastrophen sind auf solchen Planeten selten und mit geringen existentiellen Folgen für die Bevölkerung verbunden.

Merke!

So abschreckend lebensfeindliche Planeten auch sein mögen, sie bieten die meisten Mineral- und Erzvorkommen (bis zu vier Etagen tief!).

Planeten die mit 0,000 in der Spalte Bewohnbar eingestuft sind, sind nicht zu besiedeln, da es keinen Planeten zu besiedeln in diesem Sonnensystem gibt!

Nicht jedes Sonnensystem besteht aus einem Planeten! Sigma Draconis z.B. besteht aus vier besiedelbaren Planeten. Und auch nicht jeder Planet ist in einem Sonnensystem zu besiedeln!

Gebäudestrukturen

Es gibt 27 Oberflächenstrukturen und 15 Untergrundstrukturen. Bei der Errichtung von Strukturen ist auf die Abhängigkeit einzelner Strukturen untereinander zu achten. Eine Mine und eine Fabrik, dazu ein Lager und ein Warenhaus sind ohne Schmelzöfen und Erzaufbereitungsanlagen zwecklos!

Bei Oberflächenstrukturen empfehle ich folgende Reihenfolge:

ALPHA - Einheit Mine Agrarkuppel AGAPE Kraftwerk Lagertank Lagerhaus Schmelzofen Fabrik **KSSE AMAS** usw....

| Planetentypen
Katastrophen | Merkur | Venus | Mars | Mond | Phobos | Ceres Asteroid | Pluto |
|-------------------------------|--------|-------|------|------|--------|----------------|-------|
| Sonneneruption | 10 | 6 | 2 | 4 | 3 | 5 | 0 |
| Meteoriteneinschlag | 7 | 1 | 4 | 7 | 7 | 7 | 5 |
| Erbeben | 7 | 6 | 5 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| Vulkanausbruch | 2 | 7 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 |
| Sturm | 0 | 4 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Sandsturm | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Elektronensturm | 0 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 |

In Outpost stehen einem 21 verschiedene Planeten zur Kolonisation zur Verfügung. Es folgt die Auflistung dieser Planeten mit den wichtigsten Daten.

| Planeten S | Spektral-
klasse | Distanz | Masse | Reisezeit | Bewohn-
bar |
|------------------|---------------------|---------|-------|-----------|----------------|
| Alpha Aquilae | A7 | 16,0 | 2,00 | 81,98 | 0,000 |
| Alpha Centauri A | G4 | 4,2 | 1,08 | 24,17 | 0,054 |
| Alpha Centauri B | K1 | 4,2 | 0,88 | 24,17 | 0,057 |
| Bernard's Star | M4 | 6,0 | 0,15 | 32,50 | 0,000 |
| Beta Hydri | G1 | 21,3 | 1,23 | 107,95 | 0,037 |
| Delta Pavonis | G7 | 19,2 | 0,98 | 97,66 | 0,057 |
| Epsilon Eridani | K2 | 10,8 | 0,80 | 56,50 | 0,033 |
| 82 Eridani | G5 | 20,9 | 0,91 | 105,99 | 0,057 |
| Eta Cassiopeiae | A F9 | 18,0 | 0,94 | 91,78 | 0,057 |
| HR 77 3 A | K2 | 18,6 | 0,76 | 94,72 | 0,020 |
| HR 8832 | K3 | 21,4 | 0.74 | 108,44 | 0,011 |
| Kruger 60 | M3 | 13,0 | 0,25 | 67,28 | 0,000 |
| 70 Ophiuchi A | F9 | 17,3 | 0,90 | 88,35 | 0,057 |
| 36 Ophiuchi B | K1 | 18,2 | 0,76 | 92,76 | 0,020 |
| 36 Ophiuchi A | K2 | 18,2 | 0,77 | 92,76 | 0,023 |
| Procyon | F5 | 11,4 | 1,80 | 59,44 | 0,000 |
| Ross 248 | M6 | 10,1 | 0,16 | 53,70 | 0,000 |
| Sigma Draconis | G9 | 18,2 | 0,82 | 92,76 | 0,036 |
| Sirius | A1 | 8,6 | 2,30 | 45,00 | 0,000 |
| Tau Ceti | G8 | 11,7 | 0,82 | 60,91 | 0,036 |
| Wolf 359 | M6 | 7,5 | 0,10 | 40,33 | 0,000 |

Die Röhren als Verbingen nicht zu vergessen.

Bei Untergrundstrukturen empfehle ich folgende Reihenfolge:

Wohnbereich
Park/Reservoir
Bordellviertel
Erholungszentrum
Medizinische Einrichtungen
Leichtindustrie
Kaufhaus
Universität

Lagerung

Ein Lagerhaus faßt 100 Masse-Einheiten. Die folgende Güterliste zeigt die Güter mit der jeweils im Lagerhaus beanspruchten Masse-Einheit.

Ist ein Lagerhaus in unmittelbarer Nähe zu einem Raumhafen plaziert, können Raumschiffe und Sonden bzw. Satelliten eingelagert werden.

Behaltet Eure Lagerkapazität immer im Auge!

Transportsysteme

Da es in dieser Version keine Monorails gibt, wird hier nur auf Lastwagen Bezug genommen. Pro Umlauf legt ein Lastwagen – kann 100 Erzeinheiten auf einmal transportieren – 1 Feld auf unwegsamen und 3 Felder auf ebenem Gelände zurück.

Tips & Tricks

- Immer auf den Moral-Pegel Deiner Kolonialbevölkerung achten.
- Vorsicht beim Selbstzerstörungsmodus des Raupenbaggers. Haltet Euch von Gebäuden fern, sonst werden diese ebenso zerstört wie Euer Bagger.

- Plaziert die Alpha-Einheit nicht in zu unwegsamen Gelände, sonst wird die Expansion später extrem schwer.
- Nicht zu viele Umläufe auf einmal durchführen, denn eine falsche Einstellung über viele Runden hinweg wirkt sich extrem negativ aus.

 Baut nicht mehr Strukturen als unbedingt nötig.

- Reißt alte und beschädigte, bzw. zerstörte Strukturen ab und ersetzt sie durch neue.
- Behaltet Eure Bevölkerung im Auge und seid genauso kritisch wie sie, um eventuell neu entstehende Probleme von Anfang an zu beheben.
- Der Outpost Evening Star verdient ungeteilte Aufmerksamkeit, denn er liefert stets wichtige Informationen.
- Soll etwas in den Lagerhallen eingelagert werden, achtet darauf, daß Euch genug Lagerraum zur Verfügung steht.
- Wollt Ihr Eure Kolonie mit Sonnenenergie versorgen, dann haltet bei der Planetenwahl nach einer enormen Sonnenlichtausbeute Ausschau.
- Seid Ihr mit der Alpha-Einheit im Landeanflug auf einen Planeten, dann haltet nach einer Zonenkarte mit leicht zugänglichem Gelände und einer größtmöglichen Anzahl an Minen Ausschau.
- Mit dem Minenroboter von Spielbeginn an so viele Minen wie möglich errichten und dabei das Transportsystem nicht vernachlässigen.
- Gebäudestrukturen, die miteinander zu tun haben, wie z.B. Minen, Schmelzen, Fabriken und Lagertanks, wegen

Ein Beispiel für die Anordnung von Strukturen auf einem Planeten

| | | | Luft-
schacht | | Koni
Turm | |
|--------|---------------------|---------------------|---------------------|--------------------|---------------------|---------|
| AMAS | Roluen
kreuzung | Alpha
Einheit | Rohren
kreuzung | Kom.
Brucke | Rohren-
kreuzung | Reaktor |
| | KSSE | Rohren-
kreuzung | Alpha
Einheit | Rohren
kreuzung | AGAPE | |
| Fahrik | Rohren-
kreuzung | Fabrik | Ruhren-
kreuzung | Schmelz
Ofen | Rohren-
kreuzung | Mine |
| | L agerhaus | Rohren-
kreuzung | Lagertank | | | |

Oberflache

Die folgenden zwei Beispiele zeigen auf, wie man auf kleinster Fläche Gebäude- und Röhrenstrukturen am effektivsten errichtet.

Beispiel 1

| Rohren- | Gebaude | Rohien- | | |
|-----------|-----------|-----------|--|--|
| kreuzung | strucktur | kreuzung | | |
| Gebaude | Rnhren | Gebaude- | | |
| strucktur | kreuzung | strucktur | | |
| Rohren- | Gebaude- | Rohren- | | |
| kreuzung | strucktur | kreuzung | | |

"Schachbrett-Siedlung"

Beispiel 2

| Rohren | Rahren. | Rohren- | | | | |
|-----------|-----------|-----------|--|--|--|--|
| kreuzung | kreuzung | kreuzung | | | | |
| Gehaude- | Gebaude- | Gebaude | | | | |
| strucktur | strucktur | strucktur | | | | |
| Rohren- | Rohren- | Rohren- | | | | |
| kreuzung | kreuzung | kreuzung | | | | |

"Lineare-Siedlung"

Ein Beispiel für die Anordnung von Strukturen auf einem Planeten

| | Wohn
bereich | Rohren.
kreuzung | Luft-
schacht | | | |
|---------------------|--------------------|---------------------|---------------------|---------|----------------------|-------------------|
| Wahn-
bereich | Rahren
kreuzung | Bordell-
viertei | Rohren-
kreuzung | | | Tokamak
Um. |
| Rohren
kreuzung | Wohn-
bereich | Rohren
kreuzung | Erholungs- | | Leicht.
Industrie | |
| Kaufhaus | Rohren
kreuzung | Universitat | Rohren
kreuzung | Polizol | Rohren-
kreuzung | Minen-
schacht |
| Rohren-
kreuzung | Park/
Reservoir | Rohren-
kreuzung | Verwaltung | | Labor | |

Unterirdisch

der Übersichtlichkeit immer in unmittelbarer Nachbarschaft plazieren.

- Keine Wohngebäude unterirdisch neben der Tokamak-Ummantelung oder anderen Industrieeinrichtungen plazieren, denn die Bewohner fürchten sich vor Reaktoren und Industrie und sind dann natürlich besonders unzufrieden. Lieber etwas Abstand halten und in sicherer Entfernung bauen.
- Bei Spielbeginn so schnell wie möglich Gebäudestrukturen errichten, die sich unmittelbar positiv auf die Motivation der Bevölkerung auswirken.
- In den ersten 60 Umläufen reduziert sich die Bevölkerung, danach stabilisiert sie sich, wenn man den Anforderungen der Bevölkerung gerecht wird.
- So oft wie möglich abspeichern.

FIFA Soccer

Ole Begemann aus Detmold beliefert uns mit seinen Torschußtaktiken.

Alle Taktiken können selbstverständlich auch spiegelverkehrt ausgeführt werden. Die Stellung der eigenen Spieler sowie der Gegner kann unter Umständen von der eingezeichneten Position abweichen, sie hängt nämlich von der jeweiligen gewählten Taktik ab.

Taktik 1

Der Ball wird aus dem Mittelkreis (funktioniert auch direkt beim Anstoß) mit einem hohen Paß nach außen geschlagen. Der dort stehende Spieler versucht nun, sich bis zur Torauslinie durchzuschlagen, um dann auf die kurze Ecke des Fünfmeterraumes zu spielen. Der heraneilende Stürmer kann einen Flugkopfball ansetzen oder den Ball erst stoppen, um ihn dann flach ins kurze Eck zu schießen.

Taktik 2

Hier wird das runde Leder über wenige Stationen mit hohen Pässen nach vorne getrieben. Im einzelnen übernimmt ein Spieler den Ball vom Torwart an der Ecke des Sechzehnmeterraumes, läuft etwa 20 m und schlägt einen Paß nach vorne. Der heraneilende Mittelfeldspieler sollte seinem Gegner zuvorkommen und den Ball kurz vor dem gegnerischen Strafraum annehmen. Nun wird das lange Eck anvisiert und sofort abgezogen.

Taktik 3

Bei dieser Eckballvariante wird der Ball kurz gespielt und von einem Mitspieler auf Höhe des Fünfmeterraumes nach innen geschlagen. Ähnlich wie in Taktik 1 kann sich der Stürmer nun zwischen einer Direktannahme per Flugkopfball oder Fallrückzieher und einem Stoppen des Balles mit anschließendem Flachschuß ins lange Eck entscheiden.

Taktik 4

Ein Freistoß aus einer ähnlichen Position ist sehr schwer im Tor unterzubringen, wenn direkt geschossen wird. Deshalb solltet Ihr den Ball auf die andere Seite passen, von wo ein Mitspieler besser einschießen kann, da sich die Gegner nicht so stark auf ihn konzentrieren.

Taktik 5

Eine Einwurfvariante, die ähnlich funktioniert wie der Eckball in Taktik 3. Der Ball wird über ein bis zwei Stationen auf Höhe des Fünfers nach innen gebracht, der Stürmer erledigt den Torschuß.

Taktik 6

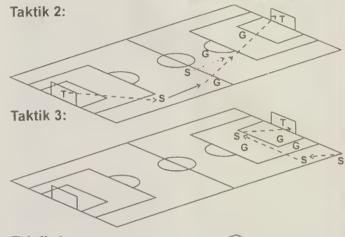
Hier wird der Ball entgegen der anderen Taktiken durch die Mitte nach vorne gespielt. Ein Spieler paßt von der Mittellinie nach vorne, der Paßempfänger spielt in den Strafraum zu einem Stürmer, der nah vor das Tor läuft und versucht, den Torwart zu überwinden.

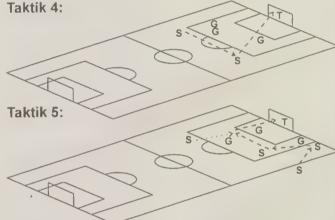
Taktik 7

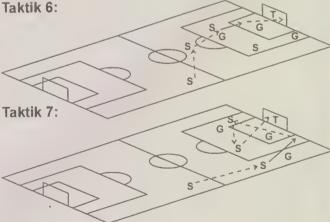
Hier geht ein Spieler, der das Leder von der Mittellinie empfängt, von außen in den Strafraum und flankt nach innen. Der Stürmer, der den Ball am langen Pfosten erhält, legt ihn für einen Mitspieler auf, der abziehen kann.

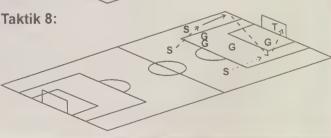
Taktik 8

Bei dieser Freistoßvariante wird der Ball auf den Außenflügel gebracht, von wo eine hohe Flanke nach innen geschlagen wird. Der Stürmer, der den Ball bekommen soll, braucht etwas Glück, damit kein Gegner den Ball erwischt. Hat er ihn allerdings erhalten, kann er relativ unbedrängt einschießen und die Konkurrenz abservieren.

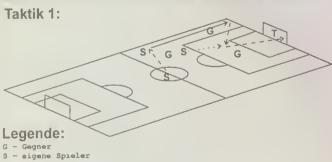








Torschußtaktiken zu FIFA Soccer



- Laufstrecke des Spielers mit Ball - Laufstrecke des Spielers ohne Ball - Flugbahn des Balles

58

Torwart

Rüsselsheim

Einen Programm-Bug machte sich Patrick Prill aus Olching zu Nutze und kann es jetzt in seiner Forschungsabteilung richtig krachen lassen.

Man stellt, bis auf einen, sämtliche Arbeiter der Forschungsabteilung frei und setzt deren Löhne auf ca. 25 Dollar. Wenn sie streiken geht man auf ihre Forderungen ein und hat auf einmal bei einigen oder allen Forschungsgebieten 255 Arbeiter, die nicht einmal Lohn verlangen. Allerdings muß man erst alle freistellen und dann wieder neu zuteilen, sonst forschen die Arbeiter nicht.

Pizza Connection

Thorsten Krusemark aus Heusenstamm legt die Banken gleich serienweise flach und erschwindelt sich ein Millionenvermögen mit seiner Pizzakette.

Hier seine Vorgehensweise im Detail:

- 1. Nachdem Ihr im Anfangsmenü "Neues Spiel" gewählt habt, stellt Ihr 8 Spieler ein. Der erste Spieler ist "Trump", die anderen sieben sind alle "Abdulla", der Scheich.
- 2. Alle Spieler starten in Paris
- 3. Jeder Spieler holt sich einen Kredit in Paris bei der "Derriere Bank", danach fliegt Ihr gleich nach Rom zur "Mafioso Bank", weiter geht's nach Moskau zur "Russen Bank", zuletzt nach Madrid zur "Basken Bank".
- 4. Der erste Spieler (Trump) hat bis ietzt etwa 200000 DM
- 5. Die zweiten bis achten Spieler (Abdulla) haben jeweils schon 490 096 DM.
- Nun geht jeder "Abdulla" erneut zur Bank und überweist sein gesamtes Geld auf das Konto "111111".
- 7. Das ergibt nun eine Zwischensumme von etwa 3 630 672 DM auf "Trumps" Konto.
- 8. Damit der erste Spieler auch fit ist, macht er noch 21 Tage Urlaub.
- 9. Danach speichert Ihr Trump als Charakter im Disc-Menü ab.

- Nun startet Ihr Pizza-Connection erneut.
- 11. Im Startmenü wählt Ihr diesmal nur die eine abgespeicherte Person (Trump).
- 12. Jetzt geht Ihr wieder zu den o.g. Banken und holt Euch wieder die Kredite.
- 13. Danach speichert Ihr Trump erneut als Charakter im Disc-Menü ab.
- 14. Bei dreimaligem Wiederholen der Vorgänge 10 13 werden Euch die Augen übergehen, wie leicht die Banken Kredite vergeben.

Theme Park

Dennis Wehrmann aus Trittau hat sich seinen privaten Rummelplatz zusammengebastelt und gibt sein Profiwissen an uns weiter.

Allgemeines

Euer Lager muß immer mit Waren gefüllt sein, da es sonst zu großen Gewinneinbußen sowie einem Stimmungsabfall im Park kommen kann, Ihr dürft allerdings auch nicht zu viel bestellen, da die Waren dann

nicht gelagert werden können. Außerdem müßt Ihr auf die Diebe und Rockerbanden acht geben, die in Euren Park einbrechen und Eure Waren klauen und Eure Rides zerstören, habt deshalb immer genug Sheriffs eingestellt, um sie zu vertreiben. Nehmt nie einen zusätzlichen Kredit zu euren 100 000 Geldeinheiten auf, da Ihr sonst am Jahresende ein böses Erwachen habt. Versucht immer Alleinaktionär Eures Parkes zu sein, wenn nicht kaufen Eure Gegenspieler Aktien von Euch und bekommen dann auch Dividende und zwar nicht zu knapp, im schlimmsten Fall übernehmen sie Euren Park. Es gilt, nie übermütig mit dem Geld umzugehen oder die Kunden schlecht zu behandeln z.B. zu hohe Preise, ein dreckiger Park, schlechte Instandhaltung der Geräte oder keine Waren zum Verkaufen zu haben. Wenn es mit Eurem Park nicht so läuft, spart Personal, setzt die Preise herunter, sperrt Attraktionen, die unzuverlässig sind (dauernde Wartung und so auch Personalkosten) und setzt die Geschwindigkeit sowie die Fahrzeit Eurer Rides





| Okay | | | f | | |
|--|---|---|--|--|--|
| MA GRABEN 2 92
Tel. 09674-122 | 255 | 7 WE | iding | | |
| hotline neu | 79
US | -84 | <i>405</i> | | |
| Chuck Flock 2 - CD32 Cool Spot Dark Sun (Shat. Land) Der Clou Die Siedler Elfmania F. 14 Fleet Delender FIFA Soccer Goblins 1-2 - CD-Rom Gunship 2000 - CD32 Hense De Luxe Heimdall 2 Indy Car Racing - Track Pack Ishar 3 Kirck oll 3 Kings Quest 6 - A12DD Kolumbus Larry 6 - CD-Rom Mad Dog 2 - CD-Rom | DDV | PC
85.90
65.90
65.90
66.90
75.90
80.990
76.990
80.990
66.990
80.990
80.990
66.990
80.990
75.90
75.90
75.90
75.90 | AMIGA 66.90 51.90 45.90 59.90 59.90 57.90 69.90 | | |
| Micro Misching Mr. Nuts CD Rom Pacific Trika | DV | 78.90
76.90
93.90
42.90
73.90
71.90
92.90
79.90
79.90
73.90 | 74.90
39.90
71.90 | | |
| World Cup USA 94 kosteniose Komplettiis | DV
te an | 57.90
fordern | 57.90
(System- | | |
| Soundblaster 2.0 Velue Edition 125 | | | | | |
| Stummkunden e. Vorsunkasse DM 5 Nuchrishme Austrack Vorsunkasse DM 6 Austrack Vorsunkasse DM 6 | 20 2 | 4-48 st | d. Versand | | |

| | | | $\overline{}$ |
|--|--|--|--|
| Inh. D. Bühler / G. Neidlen
Wetzgouer Straße 51 - 73 | | 01
Schwäbisc | GbR |
| | | | |
| 1942 Privat Air War
Battle Isle 2
Battle Isle 2 Dala
Bioforge
Das schwarze Auge 2
Death or Glory
Die Siedler
Elite 2 | DA
DV
DV
DV
DV
DV | 90
89,-
77,50
54,-
79,-
79,-
88,-
77,-
66,- | 77,50
78,-
77,-
54,- |
| F-14 Fleet Defender | DA | 90,50 | |
| Fifa Soccer | DV | 69,- | 54,50 |
| Pinball Breams & Fantas. | DA | 70.00 | 39,- |
| SSN 21 · Sea Wolf
Syndicate
Syndicate Data
System Shock
Theme Park
Tie Fighter
Ultima 8
Wing Armada
Wing Comm. Armada
Wings of Glory | DV
DV
DA
DV
DA
DV
DA
DV | 78,50
72,-
35,-
85,-
78,-
85,50
79,-
72,-
69,-
86,- | 54,-
65,50 |
| KNACK | וע | E 5 | <u>AU</u> |
| Ran an's Sparschwein und
Anstoß + W. Cup Ed.
Fifa Soccer
Rebell Assault
SSN 21 Sea Wolf
Syndicate + Data
Ultima 8
Under a killing Moon
Preisänderung, Druckfeh | D D D | 0V
0V
0A
0V
0V
0V | 87,-
80,50
77,50
79,50
92,50
99,50
102,-
ehalten. |
| NEUHEITEN z. Teil noch r | ich! lie | ferbar, Ihr | Spiel nicht |

24-Stunden-rund-um-die-Uhr-Bestellannahme
Tel. 07171/79385
Fax 07171/79485

dabei? Anrufen, nachfragen, wir rufen geme zurück und nennen einen gnodenlos günstigen Preis. Versandkosten: Varkasse (bar, Scheck) DM 6,-, Nachnohme DM 11,-+ Zchlkartengebühr Versand im Sicherheitskarton öhne Aufpreis!

hoch, um so die Laune der Parkbesucher zu steigern, verkauft jedoch nie Anteile Eures Parks. Wenn trotz alledem ein Mitspieler Anteile Eures Parks besitzt, schließt den Park einfach für zwei Monate und schon stehen euch die Aktien wieder zur Verfügung. Legt immer besonderen Wert auf die Technik Eurer Attraktionen, damit nicht doch mal ein Ride in die Luft fliegt, was einen Popularitätsabfall Eures Parks, sinkende Eintrittspreise sowie Landverlust zur Folge hat. Ansonsten gilt es im Anfangsstadium immer am Personal zu sparen, um so höhere Gewinne zu erzielen. Setzt am Anfang nicht mehr als 1000 Geldeinheiten pro Jahr für die Forschung ein.

Buden

- Eßbuden:

Die Eßbuden sind die zweitwichtigste Einnahmequelle Eures Parks nach den Eintrittspreisen, diese Buden müßt Ihr in regelmäßigen Abständen neben nicht sehr schnellen Rides plazieren, da sonst einem Parkbesucher übel werden könnte und dies die andern Parkbesucher nicht sehr appetitlich finden. Wenn dann so eine Bude aufgestellt ist und das Vorratslager gefüllt ist, geht es ans Abstimmen der Preise. Setzt Euch hinter den Tresen der Bude und setzt die Preise solange hoch, bis die Besucher daran vorbeigehen und eine Schnute ziehen oder sich zu den Preisen negativ äußern. Vorsicht, nach jeder Warenverhandlung werden die Preise um die Prozentzahl erhöht, auf die Ihr Euch geeinigt habt. Außerdem solltet Ihr den Koffeingehalt des Kaffees auf reichlich setzten (Vorsicht, die Schwindelgefahr in Achterbahnen steigt), um so die Menschen fröhlicher zu machen sowie den Eiswürfelgehalt der Bier- und Cola-Bude, damit Ihr Cola und Bier sparen könnt, den Fettgehalt in der Mega-Burger- und Steakbude auf reichlich, damit die Besucher noch einmal zuschlagen und den Zuckergehalt in der Eisbude auf reichlich, da die Kinder das Eis dann ganz besonders gern mögen und den Salzgehalt der Mega-Pommes, da die kleinen Leute dann ganz schrecklichen Durst bekommen. Um noch einmal auf die Plazierung der Buden zu sprechen zu kommen, Ihr solltet neben jeder Mega-Pommesbude eine Cola-Bude setzen damit sie ihren Durst, der von den salzigen Pommes kommt, löschen können. Außerdem solltet Ihr zwischen jeder Eßbude einen Abstand von ungefähr 4 Kästchen lassen, damit die kleinen Monster auch in Ruhe aufessen können.

- Gewinnbuden:

Mit den Gewinnbuden könnt Ihr eine schnelle Mark machen. Ihr könnt die Gewinnchance auf 1Prozent setzen, mit hohen Preisen locken (4000 Geldeinheiten) und den Preis pro Spiel auf 200-300 Geldeinheiten hochschrauben. Viele Parkbesucher merken den Betrug nicht und werden so schnell ihr Geld los, doch vorsichtig, wenn Ihr einen Mann mit Notizblock seht, gilt es schnell zu handeln. Ihr müßt die Gewinnchancen erhöhen (ca. 10Prozent), da dies ein Prüfer ist. Diese Gruppierung ist schnell überzeugt, wenn alles seine Ordnung hat, und Ihr könnt wieder zur Tagesordnung übergehen. Ihr plaziert die Gewinnbuden am besten hinter einer Show (Clown, Western, Ritter, Delphin). Die Leute, die aus dieser Show kommen, sind gut gelaunt und merken den Betrug nicht, und so schlagt Ihr zwei Fliegen mit einer Klappe, denn in eine Show gehen die kleinen Besucher nur einmal sowie sie auch nur einmal an einer Gewinnbude spielen, denn dann merken sie den Betrug. Stellt nicht zu viele dieser Buden auf (jede höchstens zweimal), da Ihr den Platz für wichtigere Dinge braucht.

Alle Buden auf einen Blick

- 1. Imbiß
- 2. Schleck-Schleck-Eis
- 3. Ballonwelt
- 4. Entenangeln
- 5. Mega-Pommes
- 6. Happy-Cola
- 7. Andenkenladen 8. Schießbude
- 9. Mega-Burger
- 10. Saloon
- 11. Superball
- 12. Spielzeugland
- 13. Steak Restaurant
- 14. Triff die Nuß
- 15. Rennbahn
- 16. Geschenkboutique
- 17. Spielhalle

Rides

Es gibt Rides, die sehr zuverlässig sind und schnell oder langsam und es gibt Rides, die unzuverlässig sind und lang-



Zuverlässige Rides

Die zuverlässigen Rides sind immer eine Bereicherung für euren Park, da sie nur geringe Kosten in der Wartung verursachen, es ist egal, ob sie schnell oder langsam sind, denn man will ja schließlich den größten Park haben. Sind sie dazu auch noch schnell, wird sie die Besucher durch ihre Zuverlässigkeit sowie durch ihre Klasse anziehen. Die Einschienenbahn z.B. ist ein langsames und zuverlässiges Ride, zudem extrem platzsparend, deshalb ist es gut, diese Bahn so groß wie möglich zu bauen, um somit zur Vergrößerung des Parks beizutragen. Für ein zuverlässiges Ride benötigt Ihr keinen Mechaniker, da die Zeit bis zu einer möglichen Reparatur ungefähr drei- mal so lang ist wie bei einem unzuverlässigem Ride. Außerdem könnt Ihr bei diesem Ride die Ausnutzung und die Geschwindigkeit hochsetzen, was sie noch attraktiver für die Besucher macht.

ist immer Vorsicht geboten, ist der Nervenkitzel eines unzuverlässigen Ride gut, dann lohnt es immer so ein Ride zu bauen, da es die Besucher begeistert und somit zur Erhöhung der Eintrittspreise beiträgt. Ist der Nervenkitzel eines unzuverlässigen Ride jedoch schlecht, dann setzt es erst einmal auf die Warteliste und baut es ganz zum Schluß, um dann doch noch den größten Park zu besitzen. Bei Rides, bei denen der Zuverlässigkeitsgrad unter sehr gut liegt, kommt ein Mechaniker auf zwei Rides.

Selbstdefinierbare Rides

Die selbstdefinierbaren Rides sind die Hauptattraktionen Eures Parks, sie schrauben die Laune der Parkbesucher sowie die Eintrittspreise reichlich hoch, doch Vorsicht, auf ein selbstdefinierbares Ride kommt ein Mechaniker, auch wenn die Zuverlässigkeit des Ride gut ist. Setzt dafür aber die Auslastung und die Geschwindigkeit auf das absolute Maximum. Wenn Ihr ein selbstdefinierbares Ride erfunden habt, solltet Ihr nicht an Platz sparen, aber geschickt bauen, um so noch möglichst viele Buden dazwischen setzen zu können außerdem gilt es zu beachten, daß es ja noch Verbesserungen wie (Looping, Schraube) gibt. Neben ein solches Ride solltet Ihr keine Eßbude plazieren, da dadurch der Brechreiz noch gesteigert wird, auch hier hat eine Supertoilette und eine Aushilfe zu sein. Am besten eignet sich die Wasserbahn zum Lückenfüllen.

Shows

Shows sind wichtige Zuschauermagneten, von denen schlecht gelaunte Zuschauer ganz und gar umgestimmt werden können, am Ausgang einer ieden Show sollte eine Gewinnbude stehen, um die Fröhlichkeit der Parkbesucher auszunutzen. Die Warteschlangen vor Shows solltet Ihr sehr lang bauen, da in eine Show viele Besucher hineinpassen.



Alle Rides auf einen Blick: sicher oder nicht sicher?

- 1. Riesentrampolin N
- 2. Baumhaus N
- 3. Karussell N
- 4. Geisterhaus J
- 5. Irrgarten J
- 6. Riesenrutsche N
- 7. Flieger J
- 8. Clown Clamauk J.
- 9. Wasserbahn J
- 10. Standkorb Karussell N
- 11. Raketenritt N
- 12. Superachterbahn J
- 13. Cowboy Show J
- 14. Tornado J
- 15. Observatorium J
- 16. Aussichtsturm J
- 17. Riesenrad J
- 18. Ritterspiele J
- 19. Gp-Karts J
- 20. Spukhaus J
- 20. Spuknaus c
- 21. Einschienenbahn J
- 22. Piratenschiff J
- 23. Nostalgische Achterbahn J
- 24. Delphin Dressur J
- 25. Flugsimulator N
- 26. Space Shuttle N

Features

Features sind sehr wichtig, um die Laune der Besucher zu steigern, außerdem ist es eines der Spielziele, die meisten Features zu besitzen. Besonders wichtig ist die Supertoilette, die Ihr so schnell wie möglich entwickeln solltet (150 Geldeinheiten pro Jahr in die Featureforschung stecken und nach ca. zwei Jahren habt Ihr sie), da diese erstens nicht stinkt und Ihr so den Parkbesuchern die langen Wege zu den Toiletten ersparen könnt, da Ihr sie jetzt an jeder Straßenecke plazieren könnt. Besonders wichtig sind noch die Straßenlaternen, die Ihr in regelmäßigen Abständen plazieren solltet, damit die Besucher noch länger im Park bleiben. Wenn Eure Achterbahn einen besonderen Touch bekommen soll, dann legt vor dem Bau ein schönes Gewässer an (Vorsicht teuer!) und baut dann Eure Achterbahn direkt durchs Wasser. Ihr splitet jedoch nicht gleich am Anfang wie wild Features bauen außer einer Toilette, denn diese Verschönerungen sind sehr teuer und ein neues Ride ist wichti-

Wege und Schilder

Wege sind sehr teuer, überlegt Euch deshalb am Anfang ein möglichst einfaches Wegenetz, das die Besucher durch den ganzen Park führt (baut es aber nicht gleich fertig, sondem nur so viel wie Ihr gerade braucht).

Um die kleinen Besucher auch durch den ganzen Park zu locken, benötigt Ihr Schilder, stellt aber nur Schilder auf, die mit wirklich guten Attraktionen locken, da die sonst sehr teuer und unübersichtlich für Euch und die Besucher werden könnte (glaubt mir, ich spreche aus Erfahrung!). Am besten plaziert Ihr diese Schilder, indem Ihr nach jedem Ausgang eines Ride ein neues Schild aufstellt, um so zu verhindern, daß die Besucher die falsche Route wählen.

Busse

Die Busse bringen Euch die Leute in den Park, je größer die Busse sind, desto mehr Menschen bringen sie mit sich. Deshalb ist es sehr wichtig, ziemlich früh Geld in Busse zu investieren, da Ihr so die Besucherzahl Eures Parks und somit den Umsatz deutlich aufstocken könnt, auch wenn Euer Park noch ganz klein ist, Hauptsache, die Eintrittspreise sind nicht zu hoch.

Die Forschung

Die Forschung wird Euch das größte Kopfzerbrechen bereiten, da die Forschung ein Faß ohne Boden ist. Am Anfang solltet Ihr nicht mehr als 1000 Geldeinheiten pro Jahr in die Forschung stecken, da Ihr sonst schnell rote Zahlen schreibt. In folgender Reihenfolge solltet Ihr forschen:

Rides bis zum Flieger, dann Busse, bis 30 Mann in einen Bus passen, dann Features bis zur Supertoilette. Forscht dann immer abwechselnd Rides und Buden. Wenn Ihr alle Rides und Buden erforscht habt, entwickelt Ihr den größten Bus, danach alle Features, alle Verbesserungen an Attraktionen und zu guter Letzt die Verbesserungen für das Personal.

Die Börse

An der Börse solltet Ihr erst später spekulieren, wenn Euer Park gut läuft und dann solltet Ihr auch nur in Parks investieren, wo nur wenige Mitaktionäre sind, um zu verhindern, daß der Parkbesitzer zu wenig von seinen eigenen Einnahmen erhält und so seine Unkosten nicht mehr decken kann. Wenn Euch die Gelegenheit geboten wird, einen Park zu übernehmen, laßt Euch die Chance nicht entgehen, einen lästigen Mitstreiter aus dem Rennen zu werfen.



PC-KATALOGDISK DM 2,50

BESTELLANNAHME:

Mo-Fr 10.00-18.30 Sa 10.00-14.00 Tel.: 0241/533131

Mo-Fr 19.00-21.30 Te.l: 0241/527010

Fax: 0241/508973 Fax: 0241/563902

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen



| MS-DOS DISK 4MB | Preis |
|---|--|
| 1942 - Pacific Ar Wars DH Anstoß WCE DV Anstoß WCE DV Amored Fist EV* Bundesliga Manager 3 DV* Burning Steel 2 EV Chaos engine DH* Christoph Kolumbus DV Cool Spot DH Cruise for a corpse DH Death or glory DV* Delta V EV Desert strike EV* Epic Phoball 3 EV Excellent Games Comp. DH FIFA Int. Soccer DV Fire & Ice DH Rugsimulator 5 DV Prellight EV zu FS5 DH Fritz 3 DV F-14 Reet Defender DH Gabnel Knight DV Gametek Compilation DV Harpoon 2 EV Indy Car Racing DH Indy Car Racing DH Indy Car Racing DH Indy Car Racing Tracks DH Ishar 3 DV Unks Pro 386 DH Unks Pro 386 DH Unks Rows DV Mortal Kombat DH Pacific Strike DH Pacific Strike DH Phoball Fantasses DH | 89,900h 49,900h 84,900h 74,900h 79,900h 79,900h 99,900h 64,900h 69,900h 69,900h 63,900h 64,900h 139,900h 64,900h 139,900h 64,900h 79,900h 64,900h 79,900h 64,900h 64,9 |

| AMIGA 1MB | Prois |
|---|--|
| AMIGA 1MB A-Train DV Ansto8 World Cup Ed. DV Armourgeddon II DH Battle Izle 2 DV Benefactor DH Bundesliga Manager 3 DV Christoph Kolumbus DV Civilization AGA DH Cruise for a Corpse DV Cyberspace DH Das schwarze Auge DV Der Clou DV Der Patrzier DV Die Siedler DV Elfmania DH FIFA Int. Soccer DV ** | 39,90DM
49,90DM
44,90DM
79,90DM
64,90DM
79,90DM
69,90DM
69,90DM
74,90DM
74,90DM
84,90DM
84,90DM
89,90DM
89,90DM
89,90DM
89,90DM
89,90DM |
| Fields of glory DH Fire & Ice DH Hanse-Die Expedition DV Heimdall 2 DH History Line 1914-1918 DV Imp Mission 2025 DH Indiana Jones 3 DV Indiana Jones 4 DV Ishar 3 DV K 240 DH Kick Dff 3 DH King's Ouest W EV Mad TV DV Mr. Nutz DH PGA Tour Golf Plus DH Pinball Sp. Ed DH Pizza Connection DV Populous 2 Plus DV | 74,90DM
49,90DM
39,90DM
64,90DM
64,90DM
64,90DM
56,90DM
56,90DM
56,90DM
56,90DM
34,90DM
34,90DM
34,90DM
79,90DM
59,90DM
79,90DM
79,90DM
79,90DM |
| Rüsseisherin DV * Sierra Soccer DH Sim Ant DV Sim City DeLuxe DH Sim Earth DV Sim City DeLuxe DH Sim Earth DV Simon the Sorcerer DV Skidmarks DH Software Manager DV Spaceward Hol DV Star Trek 25th AGA DV Street Fighter 2 DH Team 17 Compilation DH Theme Park DV Tubular Worlds DV Winter Olympics DH Zeppelin DV Zool 2 DH | 56,90DM
49,90DM
34,90DM
34,90DM
64,90DM
64,90DM
74,90DM
74,90DM
74,90DM
29,90DM
49,90DM
59,90DM
64,90DM
59,90DM
64,90DM
64,90DM |
| Add On's | Preis |

| Arid On's | Preis |
|---|---|
| SB Pro Basic Edition SB16 Value Edition CH-Rightstick Thrustmaster FCS lb | 279,00DM
169,00DM
229,00DM
89,90DM
179,00DM
279,00DM
39,90DM
79,90DM |

Es peten unsere AGB Versand erfolgt entweder per Postnechnahme, zol. DM 10 - Porto u. Verpeck-ung + DM 3. Zehischeingebluft, oder per Vorkrasse zol. DM 8 - per Euroscheck oder Überweisung ert Kond-40050b en Sperkass Aechen (BLZ 39050000). Ab DM 180 - Warenwert Porto u. Verpeckung frei. Bei Annahmeverzug (Verweigerung oder Kichtebholung) werden peusehal DM 30 - Rälig Viele wederer Ittel ständig verflügber. Ledenpreise weichen eb Lieferung ins Ausland nur per Euroscheck oder Postberznweisung + DIM 28 -. Angebot freibleibend und imverbräcken solange der Vorra Portokfeller, Intilmer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten Mit gekennzeichnete Produkte waren be Druckfelgung noch nicht verfligbar.

Waren- und Lohnverhandlungen

Laßt nie eine Waren- oder Lohnverhandlung scheitern, da dies fatale Folgen für Euren Park hat: Bei einer gescheiterten Warenverhandlung wird der Preis automatisch um 10 Prozent erhöht und bei einer Lohnverhandlung streiken die Angestellten, was große Gewinneinbußen mit sich bringt. Geht nicht in zu kleinen und nicht in zu großen Schritten vorwärts, zwischen 0,5 und 1 Prozent ist ideal: Wenn Ihr kurz vor einer Einigung steht, aber noch Zeit habt (Herzschlag, Kekse auf dem Tisch), solltet Ihr den Verhandlungspartner weiter drücken. Eine ideale Einigung liegt zwischen 3,0 und 5,0Pro-

Wie baue ich am besten einen effektiven Park?

Zuerst wird ein Land ausgewählt, hat man den Landkauf getätigt geht es zur Börse, wo man alle Aktien seines Parkes aufkauft. Als Alleinaktionär macht Ihr Euch nun daran, Euer Stück Land zu bebauen. Ganz am Anfang des Parkes etwas abgelegen, solltet Ihr 1 Plumpsklo verstecken, in genügender Entfernung setzt Ihr nun die erste Bude (am besten Imbiß), direkt daneben setzt Ihr eine Eisbude (Vorrat auffüllen). Laßt jetzt ungefähr einen Bildschirm Platz und plaziert dann das Geisterhaus mit einer langen Warteschlange, um möglichst jeden Besucher die Fahrt zu ermöglichen und plaziert hinter dem Geisterhaus einen Ballonladen. Nun baut Ihr das Karussell und dahinter die Entenjagd. Paßt den Eintrittspreis den Attraktionen an und eröffnen sie (Einstellen: 1 Mechaniker, 2 Polizisten, 2 Aushilfen und 2 Entertainer). Forscht sie nun, um neue Rides zu erhalten. Wenn Ihr den Flieger erfunden habt, baut ihn und setzt den soeben entwickelten Andenkenladen daneben. Baut nun Busse bis zu einer Kapazität von 30 Passagieren. Ist das vollbracht, sollte man etwas für die Hygiene der Besucher tun, also neue Toiletten. Hat man den Pommes- und den Cola-Stand entwickelt. setzt man diese auf den freien Platz am Anfang (Vorrat auffüllen). Ist die Wasserbahn erfunden, nehmt Euch Zeit und Platz für den Bau. Die Warteschlange muß nicht lang sein wegen der großen Kapazität: Hinter der Wasserbahn noch eine schöne Bude und das Geschäft blüht. Wenn Ihr jetzt noch genug Geld auf dem Konto habt, können Ihr noch den Irrgarten und eine Bude bauen, doch dann lehnt Ihr Euch erst einmal zurück und schaut Euch die Früchte Eurer Arbeit an. Wenn Ihr nun neue Rides oder Buden entwickelt, solltet Ihr immer die Waage zwischen Rides und Buden halten. Setzt hinter jedes Ride eine Bude, um den Umsatz zu erhöhen und vergeßt nicht, nach der Fertigstellung eines neue Ride die Eintrittspreise zu erhöhen.

Und achtet immer auf die Wünsche der Kunden. Wenn Ihr nun etwas vermögender seid, solltet Ihr Eure lästigen Schulden zurückzahlen und die Rides verbessern, sofern schon ein Update vorliegt. Kontrolliert einmal im Jahr all Eure Rides auf ihre Tauglichkeit und behaltet den gesamten Park auch sonst im Auge. Falls es mal brennt, könnt Ihr dann schnell Abhilfe schaffen. Schildert nun Euren Park aus, um sicherzugehen, daß jeder Besucher zu jedem Ride und jeder Bude kommt. Seht Ihr Besucher, die mit lehren Taschen aus dem Park gehen, habt Ihr Euer erstes Ziel erreicht. Habt Ihr auch den größten Park und die meisten Features, solltet Ihr nun an Aushilfen, Mechanikern und Entertainern nicht mehr sparen, um so auch den freundlichsten, saubersten und populärsten Park zu erhalten). Habt Ihr all dies geschafft, kann ich Euch nur noch zu Eurem Erfolg gratulie-



TIE Fighter

Rüdiger Psotta aus Staufenberg wandelte auf der dunklen Seite der Macht und schickte uns sein Pilotenhandbuch.

Allgemeine Tips

 Vor dem Spiel immer den amerikanischen Tastaturtreiber laden ("KEYB US"), sonst ist die Tastenbelegung sehr ungünstig.



 Erst im Simulator und Gefechtsraum trainieren, bevor man die erste Schlacht beginnt.

 Immer mit doppelt aufgeladenem Laser schießen (hellgrüner Ladezustand); ansonsten können einige gegnerische Schiffe nicht schnell genug zerstört werden

 Bei großen Raumschiffen den Laser auf Single Fire Mode stellen (höhere Schußfolge); kleine und wendige Schiffe mit Fire Linked Laser angreifen, so hat man die höchste Trefferquote; beim TIE Fighter dagegen immer Single Fire benutzen.

- Im Kampf mit feindlichen Raumschiffen erst mit "Return" die eigene Geschwindigkeit anpassen und dann von Hand noch etwas verringern; so kann man sich optimal hinter den Gegner hängen.

– Hat man die Möglichkeit, in einer Mission aufzutanken, sollte man vorwiegend Rockets oder Heavy Bombs laden, wenn große gegnerische Schiffe da sind. Zwar hat man dann anfangs nur wenig Munition; beim Auftanken bekommt man aber soviel Raketen/Bomben nachgefüllt, wie man ursprunglich an Missiles o.ä. gehabt hätte, kann dann also bis zu 16 Heavy Bombs laden.

Raumstationen oder große Schiffe nur dann angreifen, wenn man sie auch zerstören kann, sonst wird man von ihnen ständig mit Raketen beschossen. Greift man sie mit Rockets o.ä. an, sollte man diese aus mindestens drei Kilometern Entfernung abfeuern, da sie sonst u.U. von Lasern getroffen und zerstört werden.

- Beim Angriff auf weit entfernte Gruppen von Raumjägern mit Laser einen Gegner auswählen, der das eigene Schiff angreift; so kann man evtl. von diesem abgefeuerte Raketen ausschalten. Greift man selbst mit Raketen an, sollte man ein anderes Schiff erfassen, damit die eigene Rakete nicht erwischt wird

Lösungsweg

Battle One The Aftermath Of Hoth

Mission 1-1 Patrol Jump Point D-34: Raumschiff: TIE Fighter; empfohlene Raketen: keine; Schwierigkeit: sehr leicht. Einige Frachter, und Transporter müssen identifiziert werden. Einzige Gegner sind drei Shuttles; diese nie frontal angreifen, da der TIE Fighter nur zwei Treffer aushält. Im Kampf volle Energie auf die Laser geben.

Mission 1-2 Red Alert: TIE Fighter; Torpedoes; leicht. Raumbasis D-34 schützen bis ISD-Hammer eintrifft. Es tauchen verschieden Y-Wings auf; die 5er-Gruppe auch mit Torpedos angreifen. Das zum Schluß erscheinende Shuttle unbedingt identifizieren.

Mission 1-3 Counter Attack: TIE Bomber; Torpedoes; leicht. Feindliche Schiffe sind Y-Wings, Shuttles und ein Transporter. Die Shuttles mit Torpedos angreifen, aber zwei für den Transporter aufheben.



Mission 1-4 Recapture Outzerstören; die Escort Shuttles mit je einer Rocket erledigen. greifen, dabei aber die Fregatte Flogger verteidigen.

Kreuzer schießen, das Shuttle identifizieren und mit Ion Cannons lahmlegen. Dies ist wegen des ständigen Raketenbeschusses nicht leicht. Dann noch die Transporter zerstören und in den Hyperraum flüchten.

- Battle Two The Sepan Civil War

Mission 2-1 Protect Ripoblus Convoy: TIE Fighter; keine Raketen; leicht. Sofort Vollgas geben und alle Frachtschiffe identifizieren, dann Y-Wings angreifen.

Mission 2-2 Protect Dimok Science Base: TIE Bomber; Rockets: mittel. Zuallererst den Armored Transport, der zu Beginn vor dem eigenen Schiff auftaucht, mit einer Rocket abschießen; dann die Station und die Container identifizieren und die anderen ATRs ausschalten. Eventuell zwei Rockets auf die gegnerische Fregatte abfeuern, wenn ihre Schilde weg sind. Nun TRN Epsilon bei der Einnahme der PLT helfen. Erst dann Mission beenden, wenn beide TRNs wieder im Hangar

Mission 2-3 Rescue War Refugees: TIE Interceptor; keine Raketen; mittel. Es gilt, das System Patrol Craft Glas zu schützen. In folgender Reihenfolge die gegnerischen Schiffe angreifen: Y-Wings Ripoblus, SHU Lambda, Y-Wings Dimok, SHU Dimok, SHU Lambda. Zum Schluß kommen

vier Escort Shuttles (E/S); gerade hier ist es wichtig, relativ langsam zu fliegen, immer mal einen Treffer mit Fire Linked zu erzielen und v.a. ihrem Laserfeuer auszuweichen (keine eigenen Schilde!).

Mission 2-4 Capture Enemy Leaders: Gunboat; Torpedos; leicht. Shuttle Keydon mit Ion Cannons stoppen und Transport Omega 1 während der Boarding Operation schützen. Jetzt die Y-Wings und E/Ss zerstören (E/S mit zwei Torpedos) und anschlie-Bend die Cargo Ferries und die Modified Corvette identifizieren und zerstören; vier Torpedos sollte man sich für die M/CRV aufheben.

Mission 2-5 Guard Rendezvous: TIE Fighter; keine Raketen; leicht. Es muß der Transfer der neuen Tie Advanced zum VSD Protector bewacht werden. Immer in der Nähe der ieweils aktiven T/As bleiben und gelegentlich einen durchdringenden Headhunter erledigen. Sind die T/As in Sicherheit, die restlichen Z-95 angreifen. Taucht das Shuttle auf, dieses sofort identifizieren. Inzwischen sind die Schilde des Repoblus-Kreuzers weg und man kann ihn angreifen.

- Battle Three: Battle On The Frontier

Mission 3-1 Load Base Equipment: TIE Bomber; Torpedoes; leicht. Schnellstmöglich alle Container identifizieren, daraufhin erscheinen fünf Heavy Lifters, Angreifende Y-Wings, Transporter und Corvetten zerstören, aber Hangar anfliegen, wenn die A-Wings erscheinen.

Mission 3-2 Destroy Pirate Outpost: TIE Bomber; Rockets; leicht. Gleich die beiden Corvetten mit je zwei Rockets zerstören, danach die Y-Wings und Z-95 Headhunter angreifen. Dann die Container identifizieren und alle außer dem Rebellencontainer zerstören. Dieser wird dann von einem ATR geentert.

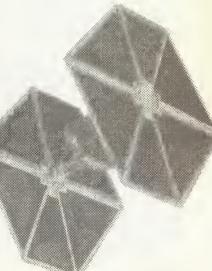
Mission 3-3 Hold Position: Tie Fighter; Torpedoes; mittel. Eine imperiale Fregatte muß geschützt werden, bis der VSD Stalwart eintrifft. Dazu die Fregatte auf F7 speichern und immer mit _A_ einen Jäger, der sie angreift, erfassen und möglichst schnell abschießen. Wichtig: Außer Reichweite der gegnerischen FRG bleiben, da der Tie Fighter keine Chance gegen ihr Laserfeuer hat.

Mission 3-4 Guard Space Station NL-1: Gunboat; Torpedoes; leicht. Erstmal die Y-Wings angreifen und zerstören. Wenn das Shuttle Drakker erscheint, schießt man sofort ein Torpedo darauf, um seine Schilde zu schwächen und stoppt es dann mit I.C. Nun kann man die M/CRVs vernich-

Mission 3-5 Thrawn inspects NL-1: TIE Bomber: Advanced Missiles; sehr leicht. Man soll Admiral Thrawn's Transporter schützen; da der aber sowieso nicht angegriffen wird, kann man nach Lust und Laune die gegnerischen A-Wings und Shuttles abschießen.

Mission 3-6 Wait For Relief Forces: Gunboat; Rockets; schwer. Zuerst beide ATRs mit ie einer Rocket zerstören, dann so schnell wie möglich SHU

Electra identifizieren und lahmlegen. Nun die drei TRNs, die das Shuttle angreifen, abschießen (von hinten kann man auch Rockets verwenden) und die restlichen X-Wings zerstören. Wichtig ist, das SHU Electra schnell abzufangen, da es sofort zu fliehen versucht.



post D-34: TIE Interceptor; Rockets; leicht. Fliehende Rebellenschiffe identifizieren und Dann die A- und Y-Wings an-

zer Lulslas soll zerstört werden. Zu Beginn vier Rockets auf CRL Lulslas abfeuern, dann einige Minen zerstören. Nun die X-Wings angreifen, anschließend die Y-Wings. Wenn das Shuttle erscheint, erneut vier Rockets auf den

Mission 1-5 Destroy Lulslas

Escort: Assault Gunboat; Mis-

siles; mittel. Sofort einige A-

Wings mit je zwei Raketen ab-

schießen, den Rest möglichst

schnell ausschalten; dann die X- und B-Wings bekämpfen.

Beim Eintreffen der zweiten

Welle schnellstens die Con-

tainer identifizieren und zer-

Mission 1-6 Destroy CRL Lulslas: Gunboat; Rockets;

sehr schwer. Eine recht schwe-

re Mission: Der Rebellenkreu-

stören.

10/94

powerservice

- Battle Four: Conflict At Mylok IV

Mission 4-1 Escort Convoy: TIE Fighter; Torpedos; schwer. Zu Beginn kurz die vier Cargo Ferries des Convoy identifizieren. Nun auf die Y-Wings achten; die ersten beiden Wellen sind harmlos, da sie nur die TIE Fighter angreifen. Die nun folgenden Wellen sofort bei deren Erscheinen anfliegen; dabei einen Y-Wing mit Torpedoes angreifen und wahllos mit Laser auf die anderen beiden schießen, um sie vom Abschuß ihrer Torpedos auf den Konvov abzuhalten. Zur Not kann man ihre Torpedos mit dem Laser zerstören.

Mission 4-2 Attack The Nhaarwak: TIE Bomber; Rockets; leicht. Sofort die CRV und einen TRN mit Raketen ausschalten, auf die anderen TRNs die Wingmen ansetzen. Nun die SHUs und Y-Wings zerstören, aber keinen entkommen lassen.

Mission 4-3 Defend Tech Center: TIE Bomber; Torpedoes; leicht. Y-Wing Gold 1 und 2 gleich mit je zwei Torpedos ausschalten, dann die anderen Y-Wings erledigen.

Mission 4-4 Diplomatic Meeting: TIE Interceptor; Torpedos; leicht. Hier muß man lediglich möglichst viele Y-Wings in kurzer Zeit abschießen und zum Schluß alle TRNs identifizieren

Mission 4-5 Rebel Arms Deal: Gunboat; Rockets; mittel. Diese Mission ist eigentlich ziemlich schwer. Der Trick ist jedoch, Heavy Rockets statt der Missiles zu laden. Gleich zu Beginn zwei Rockets auf CRV Coffee und die restlichen vier auf FRG Xerxes abfeuern. Dann auftanken (man hat nun sage und schreibe 16 Rockets!) und einige Meilen von der Fregatte wegfliegen;



sie mit sechs weiteren Raketen und dann
den TRN Tela mit einer
Rocket. Danach greift man
die X- und Y-Wings an. Zwischendurch die beiden weiteren CRV mit den restlichen
Raketen zerstören.

- Battle Five: Battle For Honor

Mission 5-1 Mineclearing: Tie Interceptor; keine Raketen; schwer. Diese Mission ist ziemlich konfus; man fliegt mit Verrätern unter Admiral Harkov. Daher sofort Verstärkung anfordern (SHIFT+S) und die Container inspizieren. Wer will, kann noch die Minen zerstören. Ansonsten ist hier das einzige Problem, den gegnerischen Schüssen auszuweichen; am besten bei Vollgas wild im Kreis fliegen. Irgendwann erscheint Shuttle Lambda, welches sofort inspiziert werden muß. Man gelangt am schnellsten zu ihm, wenn man mit dem Fadenkreuz immer einen großen Kreis um das Ziel herum beschreibt.

Mission 5-2 Assault Gunboat Recon: Gunboat; Adv. Missiles; mittel. Möglichst schnell die B-Wings und Z-95 vernichten, dann je einen Container jeder Gruppe inspizieren; nun alle Container zerstören. Anschließend die A-Wings mit Raketen angreifen. Wichtig: Auf keinen Fall die Raumstation angreifen, gegen deren Raketen hat man langfristig keine Chance.

Mission 5-3 Convov Attack: Gunboat; Rockets; schwer. Den Konvoy so schnell wie mögzerstören, lich sonst wird man von Harkovs TIE Advanced erreicht und angegriffen. FRT 1 inspizieren und mit Rockets angreifen: dann den Wingmen bei den anderen FRTs helfen; geden MCONVs. Die beiden Cargo Transporter sofort bei ihrem Eintreffen inspizieren; sie werden von Wingmen angegriffen. Die erste CRV an Wingmen übergeben und inspizieren, die zweite mit zwei Rockets erledigen. Das war's!

Mission 5-4: Tactical Superiority: TIE Advanced; Adv. Missiles; sauschwer. Hier muß die Hälfte aller TIE Advanceds von Harkov zerstört und ein Shuttle und zwei MCRVs inspiziert werden. Klingt relativ einfach, aber der Normalsterbliche beißt dabei vor Verzweiflung in den Joystick (ging mir jedenfalls fast so). Die T/A rauschen in verschieden großen Flight Groups heran; man sollte versuchen jeweils einen von ihnen gleich mit einer Rakete zu treffen und ihn dann mit dem Laser erledigen. Zwischendurch immer mal auf der Karte einen mindesten 1.5 km entfernten T/A auswählen und mit Raketen angreifen; beim Abschuß flüchtender T/As aber nicht die Station treffen. Wenn SHU Toten erscheint, sofort mit Höchstgeschwindigkeit hinfliegen und inspizieren. gleich danach auch die MCRVs. Nun muß man allerdings noch weitere T/As erledigen, da, entgegen aller Versprechungen im Briefing noch nicht 50 Prozent aller T/As zerstört sind. Dazu einige km von der Station wegfliegen. Jetzt ist man zwar völlig alleine, da die Wingmen schon geflüchtet sind, hat dafür aber auch weniger Gegner; mit viel Geduld kann man nun die restlichen fürs Primary Goal benötigten T/A abschießen.

Mission 5-5 Capture Harkov: Gunboat; Rockets; mittel. Zuerst die Minen räumen, anschließend auf der PLT geparkte Schiffe (CORT, SHU, TRN) beobachten; gegebenenfalls sofort abfangen und disablen. Ist die Station eingenommen, erscheint ISD Garrett. Sofort hinfliegen und warten, bis Rebellenfregatte erscheint.

Diese mit Rockets angreifen, anschließend mit Laser draufhalten (sie greift das eigene Schiff nicht an, also ruhig nah ranfliegen). Währenddessen bereits an TUG Befehl zum Auftanken geben und die Wingmen auf die MCRVs ansetzen. Nach Zerstörung der FRG schnellstens zum TUG fliegen und andocken. Nun die MCRVs abschießen. Das alles klappt jedoch nur, wenn man sehr schnell ist.

- Battle Six: Arms Race

Mission 6-1 Protect Prototype: TIE Interceptor; Adv. Torpedoes; leicht. Mit Vollgas die B-Wings abfangen und zerstören, dann die A-Wings ausschalten.

Mission 6-2 Prevent Rebel Ambush: TIE Advanced; Adv. Torpedoes; leicht. Zunächst alle Y-Wings mit je einem Torpedo erledigen; nun die Corvetten inspizieren und zerstören, wobei man vom Escort Carrier unterstützt wird. Schließlich noch die X-Wings abräumen.

Mission 6-3 Convoy Escort: Gunboat; Adv. Torpedos; mittel. Sofort zum Konvoy fliegen, die X-Wings von den Wingmen angreifen lassen, sie sind lediglich Ablenkung. Stattdessen schnell zwei der B-Wings zerstören und die beiden ATRs mit je zwei Torpedos auschalten. Nun die übriggebliebenen B-Wings disablen und die X-Wings abschießen. Die nun eintreffenden A-Wings mit den restlichen Torpedos abfangen.

Mission 6-4 Punitive Raid: Adv. Missiles; Gunboat; schwer. Ein Überfall auf eine Raumstation. Erst 4-5 Headhunter mit Missiles erledigen; sobald der TRN das Docking beendet hat, inspizieren und disablen, ebenso danach mit dem Shuttle und dem corellianischen Frachter. Am besten ihre Schilde vorher mit einer Missile schwächen; beim CORT braucht man aber ca. 4 Raketen. Nun die restlichen

Z-95 angreifen. Die A-Wings weist man den Wingmen zu; zwei der Y-Wings disablen, den Rest zerstören.

Battle Seven: Treachery At Ottega

Mission 7-1 Trap The Protector: TIE Advanced; Adv. Missiles; sehr schwer. Von nun an werden alle Missionen mit Tractor Beam geflogen, der je-



10/94

powerservice

kreuzer Warhawk zufliegen

und die Wingmen angreifen

lassen, selbst aber keine Ra-

keten abfeuern (die werden

zum Schluß gebraucht). Statt-

dessen den CRL mit Laser an-

greifen. Nach dessen Zer-

störung auf keinen Fall VSD

Protector angreifen, bevor er

nicht von ISD Garrett geschwächt wurde, sonst wird

man in kürzester Zeit von sei-

nen Advanced Missiles erledigt. Sobald ISD Garrett den

VSD angreift, schließt man sich an und zerstört diesen so

mit

schnell wie möglich. Dann sollte man

sich kurz

den beiden Es-

cort Shuttles be-

fassen. Inzwischen ist die

Flotte des

Zaarkin ein-

Verräters

aetroffen.

Daher mit

Höchstge-

doch meist nutzlos ist. Also sollte man ihm keine Energie zuführen, um schneller fliegen zu können. Beim Angriff auf große Schiffe mit 100 Prozent Laser, 100 Prozent Schilde und 0 Prozent Traktorstrahl fliegen; beim Anflug jeweils auf 1/3 Speed und beim Entfernen wieder auf Vollgas gehen (genauso bei den folgenden Angriffen auf große Schiffe). Gleich zu Beginn alle Container zerstören, anschließend möglichst viele von Harkovs TIEs erledigen; die T/As jedoch den Wingmen überlassen, da man nicht viel Zeit hat. Die Ra-

keten für später aufheben. Den Rebellenkreuzer anfliegen, sobald er eintrifft; je einen Headhunter von Gold und Red mit Missiles abschießen. Die nun folgenden Wellen greifen auschließlich INT Harpax an und müssen schnellstmöglich zerstört werden. Kann man sie

> schwindigkeit hinfliegen und vier der ATRs mit je einer Rocket ausschalten. Nun ganz schnell auftanken und die MCRVs zer-

Mission 7-2 Destroy The Akaga: TIE Advanced; Space Bombs; mittel. FRG Akaga mit Bombs und Laser angreifen. Nach Zerstörung der Fregatte auftanken und warten, bis die Schilde des leichten Kreuzers weg sind; jetzt kann man sich den 'kill' holen; gleiches kann man danach beim VSD Protec-

zu hindern.

nicht schnell genug abfangen, reicht es,

sie kurzfristig mit ein

paar Treffern am Ab-

feuern ihrer Rockets

Mission 7-3 Retribution: TIE Advanced; Rockets; diesemissionistderhammer. Jawoll, was einem hier an Kampfkraft entgegengeworfen wird, ist einfach haarsträubend. Nicht nur ein Sternzerstörer und ein Kreuzer, sondern auch noch Modified Corvettes, Armored Transports, Escort Shuttles und unzählige Gunboats ... Aaaaber mit einigen Tricks kann man sich das Ganze zumindest etwas erleichtern (diesmal ziemlich ausführlich): Mit Vollgas auf den Rebellenstören, hierbei die restlichen Rockets verwenden, WICHTIG ist dabei, daß man sofort die eintreffenden Gunboats erledigt, da die das eigene Schiff mit Adv. Missiles angreifen.

Mission 7-4 TIE Defender: TIE Defender; Adv. Torpedoes; herrlich leicht. Mit Darth Vader im nahezu unzerstörbaren TIE Defender auf Gunboat-Jagd. Außerdem winkt ein gegnerischer Interdictor.

Mission 7-5 Rescue The Emperor: TIE Defender: Advanced Missiles; leicht. Der Imperator ist meist im ersten oder zweiten Shuttle, das man anfliegt. Das Schiff sofort mit zwei Raketen und Ion Cannons angreifen. Dabei die Wingmen das Ziel ignorieren lassen. Nun noch die restlichen Escort Shuttles zerstören. Das wärs dann. Viel Spaß bei der mageren Schlußsequenz (ha!).



Fantasy Productions Abt. Computerspiele Konkordiastr. 61 40219 Düsseldorf

Das reichhaltige FANPRO Softwareangebot halten auch unsere Ladengeschäfte für Sie bereit:

Fantastic Shop - Graf Adolf Str. 41 - 40210 Düsseldorf Fantastic Shop - Mörgensstr. 4 - 52064 Aachen

Ihr Spezialist für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

| Strategie | |
|----------------------------------|--------|
| 1BMDiskette | |
| A Line in the Sand US | 39,- |
| American Civil War I - III US je | 74 |
| Carriers at War II US | 99,- |
| Clash of Steel US | 99,. |
| Conflict; Korea US | 59,- |
| Gettysburg (f. Windows) US | 79 |
| Glohal Conquest US | 59,- |
| Grandest Fleet US | 99,- |
| Great Naval Battles II US | 89,- |
| Harpoon Challenger Pack (Harj | oon I, |
| 2 Battlesets & H.Battle Book) | 79,- |
| Harpoon II I'S | 109,- |
| Nohunaga's Amhition US | 39,- |
| Perfect General Bundle US | 99,- |
| Romance III US | 99,- |
| War in Russia US | [09,- |
| Warlords HUS | 79,- |
| Warlords II Scenario Builder IJS | 89,- |
| World War II - South Pacific 113 | 589,- |

DasSchwarze Auge

| | _ |
|------------------------------|----------|
| Schicksalsklinge CD-ROM | 99,95 |
| Schicksalsklinge Lösungsbuch | 24,95 |
| Schicksalsklinge Audio-CD | 24,95 |
| DSA-Tools - Die Spielleiterh | ilfe für |
| das Schwarze Auge. Chai | rakter- |
| generierung. Kampfsimulator. | Daten- |
| sammlungen und vieles mehr | . Nach |
| den neuesien DSA-Regeln. | 69,95 |
| THE ACTION AS | |

| High CommandEV | 69, |
|----------------|-------|
| Gettyshurg US | 119,- |

Rollenspiel/Adventure

IBM Diskette

Gold Box (Pool o.Rad., Curse o. t. A.Bonds, Sec. o.t. S. Blades) US 69,-Gold Box II (Champ.of Krynn, Dark Queen &Death Knights of K.) US 69,-Heirs to the Throne US 89 -Horde HS 99,-99,-Red Crystal US 49,-Shadow Sorcerer DV 30,-Treasures o. t.Sav. Frontier US Yserhius US 69. IBMORONI Betrayal at Krondor US

| Dragons Lair US | 109 |
|----------------------------|--------|
| Gohlins I, II, III US | je 69 |
| Horde US | 129 |
| Inca US | 69 |
| Indiana Jones IV US OEM | 7.4 |
| Ishar II DA | 49 |
| Lost in Time US | 69 |
| Might&Magic Trilogie (3-5) | DV 109 |

Simulation

| | CHIRCHICACION | |
|----|----------------------------------|-------|
| | 1BMDiskette | |
| - | Air Combat Classics(Battlehaw | k |
| - | 1942, Their Finest Hour, SWO'11. | 79,- |
| - | Cyberrace US | 49,- |
| | Falcon 3.0 Hornet US | 84 |
| | MerchantPrince DA | 99,. |
| - | Reach for the Skies US | 59,- |
| - | Sim City 2000 Datadisk US | 49,- |
| - | IBMCDROM | |
| - | Burning Steel DV | 109,- |
| ١, | Great Naval Battles II US | 89, |
| | | |

Star Trek

Star Trek 25th CD-ROM US Star Trek II Judgement Rites DA99, S.T. Collectibles (Lexikon, CD) 39,-Star Trek II Cluehook US Star Trek Mouspads klein (vier Motive Next Generation Crew, Next Generation Enterprise, Bird of Prey, Classic Enterprise vor Raumstation) je 29,80 Star Trek Mousepads groß (Claasic Enterprise in Planetensystem 34,80

HardwareIBM

| Gravis Ultrasound | 349,- |
|-----------------------------|-------|
| Advanced Gravis Joystick | 79,- |
| Advanced Gravis Pro | 99,- |
| Thrustmaster Hight Stick | 189,- |
| Thrustmaster Weapon Control | 279 |

Lösungshilfen/Bücher

| | Falcon, Official Comhat Book II | S42., |
|---|---------------------------------|---------|
| | Lucasfilm Air Comhat Strat US | 39,- |
| | Might&MagicCompendium US | 39,- |
| | Outpost1/S | 39,- |
| | Questhusters US | 29,80 |
| ı | Seawolf US | 39,- |
| I | Ultima, Book of US | 48 |
| I | Ultima Avatar Adventures US | 39,- |
| l | Ultima VIIII IS | 29,80 |
| I | Wing CDie Befreier (Roman) | 8,90 |
| 1 | SSI-Clue Books US 27.5 his | : 39,- |
| | und viele weitere Büchervo | rratig. |
| | Tastaturschablonen für Falcon | 3.0, |
| | X-Wing, Privateer, Strike Com | . 27,- |
| | | |

Railroad Tycoon US 49.-119. V For Victory III US Victory at Sea 13S 109. Welltris L'S 30,. Who killed Sam Rupert? US

Command HQ11S

Empire Deluxe US

Operation Crusader US

Gratiskataloge Computers piele und Abenteuerspiele mitbestellen!

Irrtümer und Äuderungen vorbehalten. Lieferung: Nachnahme (+DM 8.-), Vorausscheck (+DM 5,50) oder Einzugsermächtigung (+DM 5,50)

Telefon: 0211/30 45 45 (Mo - Fr 10.00 - 17.30) Fax: 0211/39 10 10

tor machen.

40

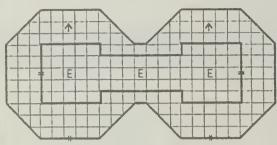
00.

109,-

Level 1

Versorgungsschiff

Level 2

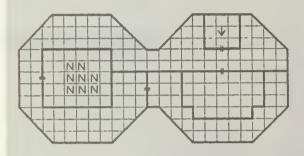


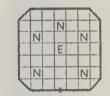
K K K K K K

Level 3

Mittlerer Aufklärer

UFO - Enemy Unknown





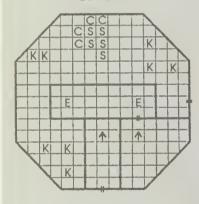
Gernot Bahle aus Parkstetten hat kurzerhand die Stockwerke aller Alien-Raumschiffe kartographiert. Damit könnt Ihr Eure Terminierungsrouten besonders effektiv gestalten.

Erntemaschine

Level 1

Level 2

Level 3

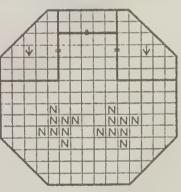


Level 1

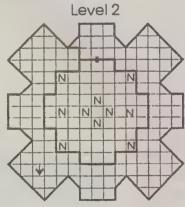
Ũ







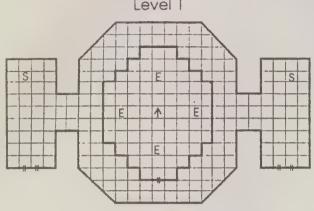
Entführer

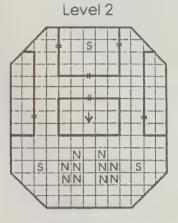


Legende

- Außerirdische Chirurgie C
- Untersuchungsraum U
- E UFO - Energiequelle
- UFO Navigation Ν
- Außerirdische Nahrung K
- Sonstige UFO Einrichtung S
- Lift nach oben
- Lift nach unten
- Lift nach oben und unten
- Tür = / 11

Überfallraumschiff Level 1





Kampfraumschiff

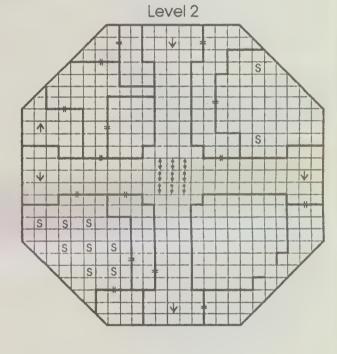


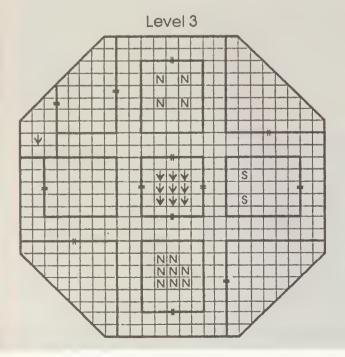


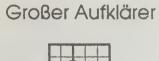


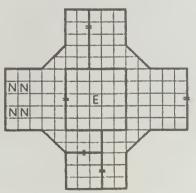












Great Naval Battles 2

Jörg Becker aus Bochum schickt uns einen kleinen Erlebnisbericht von seinem Kurzurlaub im Pazifik.

Allgemeines

Die Aufgabe bei diesem Szenario ist die Eroberung der Insel Guadalcanal mittels Bodentruppen. Da man bis auf den Befehl, der die Härte des Vorgehens, hauptsächlich aber den Schwund an Versorgungsgütern regelt, wenig Einfluß auf die Bodenkämpfe nehmen kann, bleibt dem Spieler nur die logistische Versoraung der Truppen übrig. Leider gibt es da aber jemand, der nicht nur die feindlichen Truppen mit Nachschub versorgt, sondern den Spieler auch noch bei der Ausübung seiner Pflichten enorm behindert. Somit

kommen die

See- und Luftstreitkräfte und auch die Spannung ins Spiel. (Strategische Bemerkungen beziehen sich natürlich nur auf das komplette Szenario)

Transport

Bei Transport der Versorgungsgüter und der Truppen sind die Japaner eindeutig im Vorteil. Haben sie doch die Möglichkeit, fast alle Schiffe, vom simplen TR bis hinauf zum CA, zu beladen. Zwar ist die Ladekapazität der Kampfschiffe gering, aber die Masse der DDs und die Schnelligkeit, mit der der Tokyo-Express Guad, angelaufen, entladen und wieder verlassen haben kann, machen diesen Nachteil schnell wieder wett. So fallen auch die Dauntless, die der Amerikaner zusätzlich auf Henderson Field stationiert hat, kaum ins Gewicht. Man schalte die Range-Circles ein, lassen die schnellen Transport-Flotillen 250 Meilen vor Guad. bis ca. 1300 Uhr warten und fahren dann mit max. Geschwindigkeit weiter. Fast pünktlich gegen 22.00 Uhr erreicht man die Insel, hat nach einer Stunde die DDs, CLs und CAs entladen und kann fröhlich zurückdampfen, ohne den amerikanischen Luftstreitkräften großartig aufgefallen zu sein. Dieses

Verfahren sollte man bis zum Erringen der Luftherrschaft beibehalten und alle langsamen TRs zu Hause lassen, denn bewegungslose Schiffe, die, womöglich noch bei Tageslicht, entladen, sind leichte Opfer für alles, was da bombar- oder torpediert wird.

Der arme Amerikaner, der auf seine TSs angewiesen ist, sollte schon ein "Extraauge" auf die Sicherheit der schnöden Zivilpötte werfen. Hier ist etwas Geduld gefordert: sehr gefährlich sind die Besuche der Bettys, wie man ja gleich zu Beginn des Szenarios erfahren hat, sollte man seine Nachschub-Flotte nicht sofort abgezogen haben. Man kann dieser Gefahr mit Leichtigkeit aus dem Wege gehen, da Bettys Reichweite wirklich nur genau bis Guad und wieder zurück reicht. Also ist auch

hier wieder heimliches nächtliches Entladen angesagt, bei Sonnenaufgang fährt man die Schiffe nur mal eben ums Eck (das südliche) und kehrt in der nächsten Nacht zurück. Um bösen Überraschun-

Um bosen Überraschungen vorzubeugen schickt man, möglichst jede Nacht, noch eine zweite Flotte mit Kampfschiffen zur Reede von Guad., die feindliche Schiffe abfangen und den japanischen Nachschub unterbinden kann. Postiert man jetzt noch eine CV-Force südlich von Guad. die am Tage Schutz bietet, so kann einem kaum noch etwas passieren.

Carrier Air Combat

Hier ist das größte Problem, die beschränkte Deckskapazität der Träger. Das Deck ist immer zu kurz, nie kann man alle Flieger zusammen zum Einsatz vorbereiten und außerdem muß man der CAP noch etwas Platz lassen. Daher sollte man beim Angriff auf feindliche Trägerverbände beim ersten Angriff hauptsächlich Jäger (gegen die CAP) und Stukas (wegen der höheren Treffsicherheit gegenüber den Torp-Bombern) mitnehmen. Lahmgeschossene Schiffe setzt man endgültig mit Torpedos außer Gefecht. Bei Flotten ohne Trägerdeckung können die Jäger im Angriffsverband natürlich wegfallen.

Luftüberlegenheit wird natürlich hauptsächlich durch das Versenken der feindlichen Träger erzielt. Gefährlich sind die japanischen Bettys, die auf Henderson Field stationierten Dauntless eher lästig, da sie meistens in kleinen Gruppen, dafür aber halbstündig angreifen. Kaum sind die ersten weg, schon tauchen die nächsten auf und so geht es den lieben langen Tag weiter. Daher sollte unser kleiner Yamamoto seine BBs hauptsächlich zur Bombardierung einsetzen, denn die dezimieren den Flugzeugbestand auf Henderson Field erheblich. Außerdem kann man dann auch seine TRs tagsüber entladen lassen, sofern natürlich die Yankee-CVs vorher be-

Allgemeiner CV-Treffpunkt ist übrigens immer das freie Seegebiet nördlich und nordöstlich von Guad.

Bettys

seitigt wurden.

Der Japaner sollte diese Torpedobomber gnadenlos zuschlagen lassen, da sie gerade zu Beginn des Szenarios seine stärkste Waffe sind.

Surface Combat

Meiner Meinung nach haben wir Burning Steel 1 mit soviel Erfolg absolviert, daß wir vom Flotillen zum Großadmiral befördert worden sind, was eine Änderung in der Aufgabenstellung mit sich gebracht hat. Mir ist jedenfalls die Lust nach dem Ausrichten einzelner Geschütze, womöglich noch bei laufender Zeit, schon nach dem ersten Gefecht mit größeren Verbänden gründlich vergangen. Ein Beispiel: Die erste Schlacht, die ich den Japanern vor Guad, geliefert habe und die an Spielzeit fast die ganze Nacht gedauert hat, kostete mich fast drei Stunden und einen CA, dabei hatte ich mich lediglich um Kurse, Torpedoangriffe und die Schiffssicherung gekümmert. Wen aber das echte Feeling bei einem sechstündigen Gefecht nur in Echtzeit überkommt - bitte, Geschmacksache. Wie gesagt, beschränke ich mich da auf ein paar schneidige, aber effektive Torpedoattacken.

Ich gehe dabei folgendermaßen vor: Man fahre in etwa parallel, Entfernung ca. 1000 -2000 Yards (mehr ist wenig sinnvoll), etwas 'vorlicher' als querab, zum Ziel und visiere dessen Bugspitze an. Die Geschwindigkeit des Zeiles nehme man als Korrektur in Grad, um die die Torpedos in Fahrtrichtung desselben verstellt werden müssen, vorausgesetzt, daß das Ziel keine Kursänderung anzeigt. Als Streuung wählt man "narrow". Sieht das Ziel die Torps nicht und weicht nicht oder zu spät aus, so ist ein Treffer Mittschiffs sicher, was bei vier Torpedos das sichere Ende eines CA be-

Mit diesem Verfahren habe ich zwei CAs gestoppt, einen mit 29 Knoten fahrenden auf 1000 Yards und einen mit 24 Knoten fahrenden auf 2000 Yards. Wie man Winkel und Streuung verändern muß, wenn das Ziel eine Kursänderung anzeigt, ist Gefühlssache.

Fuel

Kann zum Problem werden. Rabaul hat nur sehr begrenzte Vorräte, die von größeren Einheiten bald aufgebraucht sind, falls man diese nicht von Truk aus operieren läßt.

Repair

Nach dem Motto "Kleinvieh macht auch Mist" bedeutet jedes nicht versenkte Schiff, Punktverluste für den Gegner. Unter diesem Aspekt sollte man dem dabei recht blöd agierenden Computer das Kommando über die Schiffssicherungstruppe entziehen und selbst loslegen.

Ein kleiner Trick bei Bränden auf dem Oberdeck: leichtes Fluten der Abteilung (1-3 Prozent) löscht Brände, wehrt selbige ab und beschädigt die Abteilung nicht (oder selten).



Amiga PC CD-ROM

| | | | - |
|--|---------------------|-------|-------|
| 1942 - The Pacific Air War /dt | -,- | 91,95 | 91,95 |
| Aces of the Pacific & Mission Disk /dt | , | 79.95 | 01,00 |
| Aces over Europe /dt | | 69.95 | |
| Alien Breed 2 /dt | 46.95 | | |
| | | 00.05 | 00.05 |
| Al -Quadim | -,- | 63,95 | 63,95 |
| Alone in the Dark 2 /dt | | 92.95 | |
| Alien Breed & Qwak /dt CD 32 | 44,95 | -,- | |
| Ambermoon /dt | 74,95 | V,mö | |
| Anstoss /dt | 67.95 | 67 95 | |
| Anstoss + World Cup Edition /dt | _,_ | | 89,95 |
| Anstoss World Cup Edition /dt | 53,95 | 53,95 | |
| Apocalypse /dt | 47,95 | | , |
| Banshee /dt Amiga 1200 | 56,95 | | |
| Banshee /dt CD 32 | 64,95 | -,- | |
| Battle Field Creator /dt | 59.95 | 7 | |
| Battle Isle & Data Disk /dt | 66.95 | 73.95 | |
| | | | |
| Battle Isle Data Disk 2 dt | 47 95 | 47.95 | 05 05 |
| 8attle Isle 2/dt | V,mö | 79,95 | 85,95 |
| 8attle Isle 2 Scenery CO /dt | 5405 | 63.95 | 49,95 |
| Beneath a Steel Sky /dt | 54,95 | | 79,95 |
| 8undesliga Manager Hattrick /dt | 76,95 | 76,95 | V,mö |
| Burning Steel Edition /dt | -, | | 94.95 |
| Burning Steel 2 | | 74.95 | 74.95 |
| Chartbreaker /dt | V,mô | V,mö | |
| Christoph Kolumbus /dt | 74,95 | 79,95 | -,- |
| Civerzation/dt | 79,95 | 94,95 | 64 95 |
| Civilization /dt Amiga 1200 | 67,95 | | |
| Comanche + 100 Missionen /dt | | | 99 00 |
| Cool Spot /dt | 53,95 | 47,95 | ~ |
| Dark Legions | 00,00 | 67,95 | 66.95 |
| Darkmere /dt | 53.95 | V mö | |
| Das Schwarze Auge /dt | 74.95 | 79.95 | 67.95 |
| Das Schwarze Auge 2/dt | V,mö | V,mö | V,mö |
| | V _f (1)U | 94.95 | 99.00 |
| Day of the Tentacle /dt | 04 85 | | |
| Death or Glory /dt | 81,95 | 81,95 | 70.05 |
| Oer Clou /dt | 67,95 | 79,95 | 79,95 |
| Der Clou /dt Amiga 1200 - CD 32 | je 67,95 | 70.00 | |
| Die Siedler /dt | 79,95 | 79,95 | -,- |
| Dune 2 /dt | 52.95 | 62.95 | |
| Elfmania /dt | 46,95 | 7,105 | |
| Ellie 2 - Frontier /dt (auch CD 32) | 54,95 | 71.95 | 67 95 |
| Empire Soccer /dt | 56,95 | 71,95 | |
| Erben der Erde /dt | | 89.95 | |
| Eye of the Beho der 1-3 /dt | -,- | | 96,95 |
| F-14 Fleet Defender /dt | -,- | 94,95 | -,- |
| FIFA Soccer /dt | | 64,95 | -,- |
| Formula 1 Grand Prix /dt | 79,95 | 94,95 | 64,95 |
| | | | |

| | | | 100 |
|---|---|---|--|
| Gabriel Knight /dt | | 69.95 | 89,95 |
| Goal ¹ /dt | 23,95 | 36.95 | |
| Grandest Fleet Idt | 20,00 | 69.95 | _,_ |
| | 60.05 | | 61.05 |
| Gunship 2000 /dt | 69.95 | 94 95 | 64.95 |
| Gunship 2000 CD 32 | 66,95 | 44 05 | -,- |
| Hanse - Ole Expedition /dt | 41,95 | 41,95 | _,_ |
| Heimdall 2 /dt | 71.95 | 85,95 | 85,95 |
| Historyline 1914-1918 /dt | 69.95 | 69.95 | 63,95 |
| Impossible Mission 2025 /dt | 67,95 | | |
| Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt | 52,95 | 52.95 | 69,95 |
| Indy Car Racing /dt | -,- | 49,95 | _,_ |
| Indy Car Racing Track Pack /dt | | 27,95 | -,- |
| Ishar 3 /dt | 61,95 | 67,95 | 1 |
| K240 /dt | 53,95 | 01,50 | |
| | | 51 05 | 56,95 |
| Kick Off 3 /dt | 43,95 | 51,95 | 70.05 |
| King's Quest Edition 1-6 /dt | -,- | | 79,95 |
| Lands of Lore /dt | | 56,95 | 89.95 |
| Legend of Kyrandia 2 /dt | - | 64,95 | 94.95 |
| Leisure Suit Larry 6 /dt | | 69.95 | 69.95 |
| Mad News /dt | V,mö | 79,95 | V, mo |
| Magic of Endoria /dt | *69,95 | 85,95 | |
| Megarace /dl | -,- | | 69,95 |
| Microcosm /dt CD 32 | 94.95 | | 99.00 |
| Mr. Nutz/dt | 46,95 | -,- | -,- |
| NHL Hockey /dt | 10,00 | 79 95 | -1 |
| NHL Hockey '95 /dt | | | V.mō |
| | | | |
| Outpost /dt | 7 | | 77,95 |
| Pinball Dreams de Luxe /dt | 7 | 04.05 | 76,95 |
| Pacific Strike Speech Pack /dt | | | |
| | | 34 95 | |
| Pacific Strike /dt | ~ | 81,95 | V,mô |
| Pacific Strike /dt
Pinball Oreams 2 /dt | _;_ | 81,95
34,95 | V,mô |
| Pacific Strike /dt | | 81,95 | |
| Pacific Strike /dt
Pinball Oreams 2 /dt
Pinball Fantasies /dt
Pinball Dreams & Fantasies /dt | 59.95 | 81,95
34,95
59,95 | |
| Pacific Strike /dt
Pinball Oreams 2 /dt
Pinball Fantasies /dt
Pinball Dreams & Fantasies /dt | | 81,95
34,95
59,95 | _,_ |
| Pacific Strike /dt
Pinball Oreams 2 /dt
Pinball Fantasies /dt
Pinball Dreams & Fantasies /dt
Pirates! Gold /dt CD 32 | 59.95
59.95 | 81,95
34,95
59,95

94,95 | |
| Pacific Strike /dt
Pinball Oreams 2 /dt
Pinball Fantasies /dt
Pinball Dreams & Fantasies /dt
Pratest Gold /dt CD 32
Pizza Connection /dt | 59.95 | 81,95
34,95
59,95

94,95
81,95 | |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Fantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Prates! Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt | 59.95
59.95 | 81,95
34,95
59,95

94,95
81,95
69.95 | |
| Pacific Strike /dt Pinball Oreams 2 /dt Pinball Oreams 2 /dt Pinball Fantasies /dt Pinball Dreams & Fantasies /dt Pirates! Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Prwateer /dt | 59.95
59.95 | 81,95
34,95
59,95

94,95
81,95
69.95
86,95 | |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Fantasies /dt Pinbail Dreams 8 Fantasies /dt Pirates! Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer /dt Privateer /dt Privateer Special Operations 1 /dt | 59.95
59.95
79,95 | 81,95
34,95
59,95

94,95
81,95
69.95 | 89,95 |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pitates Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer /dt Privateer /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rebeil Assault /dt | 59.95
59.95
79,95 | 81,95
34,95
59,95
94,95
81,95
69,95
86,95
36,95 | 89,95
85,95 |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Fantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pirates! Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rebel Assault /dt Rings of Medusa Gold /dt | 59.95
59.95 | 81,95
34,95
59,95
94,95
81,95
69,95
86,95
36,95
69,95 | 89,95
85,95
69,95 |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Fantasies /dt Pinbail Dreams 8 Fantasies /dt Pirates' Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer /dt Privateer /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rebel Assault /dt Rings of Medusa Gold /dt Robinson s Requeer /dt | 59.95
59.95
79,95 | 81,95
34,95
59,95

94,95
81,95
69,95
86,95
36,95

69,95
61,95 | 89,95
85,95 |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pitates Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rebel Assault /dt Rings of Medusa Gold /dt Robisson s Requiem /dt Rüsselsheim /dt | 59.95
59.95
79,95 | 81,95
34,95
59,95
94,95
81,95
69,95
86,95
36,95
69,95
61,95
68,95 | 89,95
85,95
69,95 |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Fintasees /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pirates! Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer /dt Privateer /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rings of Medusa Gold /dt Robinson s Requiem /dt Rüsselsheim /dt Sam & Max /dt | 59.95
59.95
79,95 | 81,95
34,95
59,95
 | 89,95
85,95
69,95 |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Fantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pirates! Gold /dt D 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Police Ouest 4 /dt Privateer /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rebel Assault /dt Rings of Medusa Gold /dt Robinson s Requiem /dt Gusselsheim /dt Sam & Max /dt Secret of Monkey Island 2 /dt | 59.95
59.95
79,95
 | 81,95
34,95
59,95
 | 89,95
85,95
69,95 |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams & Fantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pirates Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rebel Assault /dt Rings of Medusa Gold /dt Robinson s Requiem /dt Rüsselsheim /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Sensible Soccer International /dt | 59.95
59.95
79,95
 | 81,95
34,95
59,95
 | 89,95
85,95
69,95 |
| Pacific Strike idt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Fintasees /dt Pinbail Dreams & Fantasies idt Pirates! Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer /dt Privateer /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rings of Medusa Gold /dt Robinson s Requiem /dt Rüsselsheim /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Sensible Soccer International /dt Sierra Soccer /dt | 59.95
59.95
79,95
 | 81,95
34,95
59,95
94,95
69,95
86,95
36,95
61,95
68,95
94,95
52,95
34,95 | 89,95
85,95
69,95 |
| Pacific Strike idt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Fintasees /dt Pinbail Dreams & Fantasies idt Pirates! Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer /dt Privateer /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rings of Medusa Gold /dt Robinson s Requiem /dt Rüsselsheim /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Sensible Soccer International /dt Sierra Soccer /dt | 59.95
59.95
79.95
61.95
52.95
34.95
46.95 | 81,95
34,95
59,95
 | 89,95
85,95
69,95 |
| Pacific Strike idt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Fintasees /dt Pinbail Dreams & Fantasies idt Pirates! Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer /dt Privateer /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rings of Medusa Gold /dt Robinson s Requiem /dt Rüsselsheim /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Sensible Soccer International /dt Sierra Soccer /dt | 59.95
59.95
79.95
61.95
52.95
34.95
46.95 | 81,95
34,95
59,95
94,95
81,95
69,95
66,95
66,95
68,95
68,95
94,95
52,95
34,95
89,95 | 89,95
85,95
69,95 |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams & Fantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pirates Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rebel Assault /dt Rings of Medusa Gold /dt Robinson s Requiem /dt Robinson s Requiem /dt Gara & Max /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Sensible Soccer International /dt Sim City 2000 /dt Simon the Sorcerer /dt C0 32 | 59.95
59.95
79.95
61.95
52.95
34.95
46.95
71,95 | 81,95
34,95
59,95
94,95
81,95
69,95
66,95
66,95
68,95
68,95
94,95
52,95
34,95
89,95 | 89,95
85,95
69,95 |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams & Fantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pitates Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rebel Assault /dt Rings of Medusa Gold /dt Robinson s Requem /dt Rosestham /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Sensible Soccer International /dt Sierra Soccer /dt Sim City 2000 /dt Simon the Sorcerer /dt CD 32 Simon the Sorcerer /dt CD 32 | 59.95
59.95
79.95
 | 81,95
34,95
59,95
94,95
81,95
69,95
66,95
66,95
94,95
52,95
34,95
92,95 | 89,95
85,95
69,95 |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Fantasies /dt Pinbail Poreams & Fantasies /dt Pirates! Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Police Ouest 4 /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rebel Assault /dt Rebel Assault /dt Rings of Medusa Gold /dt Robinson s Requiem /dt Russelsheim /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Sensible Soccer International /dt Siera Soccer /dt Simon the Sorcerer /dt CO 32 Simon the Sorcerer /dt Skidmarks /dt | 59.95
59.95
79.95
61.95
52.95
34.95
46.95
71.95
71.95
47.95 | 81,95
34,95
59,95
94,95
81,95
69,95
86,95
36,95
61,95
68,95
94,95
52,95
34,95
92,95 | 89,95
89,95
69,95
 |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams & Fantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pirates Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rebel Assault /dt Rings of Medusa Gold /dt Robinson s Requiem /dt Rüsselsheim /dt Sam & Max /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Sierra Soccer /dt Sim Citry 2000 /dt Sim Citry 2000 /dt Simon the Sorcerer /dt CD 32 Simon the Sorcerer /dt Skidmarks /dt Soltware Manager /dt | 59.95
59.95
79.95
 | 81,95 34,95 59,95 94,95 81,95 69,95 66,95 61,95 68,95 94,95 52,95 34,95 92,95 92,95 67,95 | 89,95
85,95
69,95

89,95

92,95 |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams & Fantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Prataes Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer /dt Police Ouest 4 /dt Privateer /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rebel Assault /dt Rebel Assault /dt Robinson s Requem /dt Robinson s Requem /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Sensible Soccer International /dt Sierra Soccer /dt Silmon the Sorcerer /dt CD 32 Simon the Sorcerer /dt Skidmarks /dt Software Manager /dt Space Quest Edition 1-5 /dt | 59.95
59.95
79.95
61.95
52.95
34.95
46.95
71.95
47.95
67.95 | 81,95
34,95
59,95
94,95
81,95
69,95
86,95
36,95
61,95
68,95
94,95
52,95
34,95
92,95 | 89,95
89,95
69,95
 |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Fantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Piratesi Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer Special Operations 1 /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rings of Medusa Gold /dt Rings of Medusa Gold /dt Robinson s Requiem /dt Rüsselsheim /dt Sam & Max /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Sensible Soccer International /dt Sierra Soccer /dt Simon the Sorcerer /dt CD 32 Simon the Sorcerer /dt Software Manager /dt Space Quest Edition 1-5 /dt Space Quest Edition 1-5 /dt Spaceward Ho! /dt | 59.95
59.95
79.95
61.95
52.95
34.95
46.95
71.95
67.95
67.95
74.95 | 81,95
34,95
59,95
94,95
81,95
66,95
36,95
61,95
68,95
94,95
52,95
34,95
52,95
34,95
52,95
34,95
67,95 | 89,95
85,95
69,95
89,95
89,95
92,95 |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pitates Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rebel Assault /dt Rebel Assault /dt Rebel Assault /dt Robinson & Requiem /dt Sam & Max /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Sierra Soccer /dt Sierra Soccer /dt Sim Citry 2000 /dt Sim Citry 2000 /dt Simon the Sorcerer /dt CO 32 Simon the Sorcerer /dt Sottware Manager /dt Space Quest Edution 1-5 /dt Spaceward Hol /dt SSN-21 Seawolf /dt | 59.95
59.95
79.95
61.95
52.95
34.95
46.95
71.95
67.95
67.95
74.95 | 81,95
34,95
59,95
94,95
86,95
36,95
68,95
68,95
68,95
52,95
34,95
89,95
67,95
67,95 | 89,95
85,95
69,95

89,95

92,95 |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams & Fantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pirates Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer /dt Police Ouest 4 /dt Privateer /dt Police Ouest 1 /dt Rebel Assault /dt Rebel Assault /dt Rebel Assault /dt Robinson s Requiem /dt Gam & Max /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Sensible Soccer International /dt Sierra Soccer /dt Simon the Sorcerer /dt CD 32 Simon the Sorcerer /dt CD 34 Software Manager /dt Space Quest Edition 1-5 /dt Spaceward Hol /dt SSN-21 Seawolf /dt Starlord /dt | 59.95
59.95
79.95
79.95
61.95
52.95
34.95
67.95
71.95
67.95
67.95 | 81,95
34,95
59,95
94,95
81,95
66,95
36,95
61,95
68,95
94,95
52,95
34,95
52,95
34,95
52,95
34,95
67,95 | 89,95
85,95
69,95
89,95
89,95
92,95 |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Pantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pirates! Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rebel Assault /dt Rings of Medusa Gold /dt Robinson s Requiem /dt Russelsheim /dt Sam & Max /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Sensible Soccer International /dt Sierra Soccer /dt Simon the Sorcerer /dt CD 32 Simon the Sorcerer /dt Software Manager /dt Spaceward Ho! /dt Spaceward Ho! /dt SSN-21 Seawolf /dt Startord /dt Startord /dt Startord /dt Startord /dt Startord /dt | 59.95
59.95
79.95
79.95
61.95
52.95
34.95
46.95
71.95
67.95
67.95
74.95 | 81,95
34,95
59,95
94,95
86,95
36,95
68,95
68,95
68,95
52,95
34,95
89,95
67,95
67,95 | 89,95
85,95
69,95
89,95
89,95
92,95 |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pitates Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rebel Assault /dt Rebel Assault /dt Rebel Assault /dt Rebel Assault /dt Robinson & Requiem /dt Sam & Max /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Sierra Soccer /dt Sierra Soccer /dt Sim Citry 2000 /dt Sim Citry 2000 /dt Simon the Sorcerer /dt CO 32 Simon the Sorcerer /dt Software Manager /dt Space Quest Edition 1-5 /dt Spaceward Ho /dt Starford /dt Starford /dt Star Trek Amiga 1200 /dt Star Trek Amiga 1200 /dt Star Trek Amiga 1200 /dt Starford st | 59.95
59.95
79.95
79.95
61.95
52.95
34.95
67.95
71.95
67.95
67.95 | 81,95 34,95 59 94,95 94,95 69,95 68,95 68,95 68,95 94,95 68,95 94,95 67,95 92,95 67,95 94,95 | 89,95
85,95
69,95
89,95
92,95
79,95 |
| Pacific Strike /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Oreams 2 /dt Pinbail Pantasies /dt Pinbail Dreams & Fantasies /dt Pirates! Gold /dt CD 32 Pizza Connection /dt Police Ouest 4 /dt Privateer Special Operations 1 /dt Rebel Assault /dt Rings of Medusa Gold /dt Robinson s Requiem /dt Russelsheim /dt Sam & Max /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Sensible Soccer International /dt Sierra Soccer /dt Simon the Sorcerer /dt CD 32 Simon the Sorcerer /dt Software Manager /dt Spaceward Ho! /dt Spaceward Ho! /dt SSN-21 Seawolf /dt Startord /dt Startord /dt Startord /dt Startord /dt Startord /dt | 59.95
59.95
79.95
79.95
61.95
52.95
34.95
46.95
71.95
67.95
67.95
74.95 | 81,95
34,95
59,95
94,95
86,95
36,95
68,95
68,95
68,95
52,95
34,95
89,95
67,95
67,95 | 89,95
85,95
69,95
89,95
92,95
79,95 |

| | | | - 8 | |
|---|--------|-------|--------|--|
| Tactical Operations of | | 38.95 | | |
| Subwar 2050 /dt | | 94.95 | 94,95 | |
| Syndicate /dt | 61,95 | 83.95 | 99.00 | |
| Syndicate Mission Disk /dt | | 36 95 | | |
| Team 17 Collection /dt | 54,95 | - | | |
| Theme Park /dt | -,- | 79,95 | 79,95 | |
| Tle-Fighter/dt | | 89,95 | -,- | |
| Turrican 3 dt | 49 95 | | 0.05 | |
| UFO /dt | °69,95 | | 94,95 | |
| Ultima 8 - Pagan /dt Ultima 8 - Pagan Speech Pack /dt | _, | 34 95 | 115,00 | |
| Ultimate Body Blows /dt CD 32 | 53.95 | 34.53 | | |
| Wing Commander Armada /dt | 30.00 | 69,95 | | |
| Wing Commander 2 | , | 00,00 | , | |
| & Špeech Pack /dt | | 69 95 | | |
| Wings of Glory /dt | | V,mô | | |
| X-Wing /dt | | 94 95 | | |
| X-Wing Mission Disk 1 | | | | |
| + Upgrade Kit /dt | | 57.95 | | |
| X-Wing Mission Disk 2 - | | 12.06 | | |
| B-Wing /dl | | 43,95 | | |
| Zoot 2 /dt | 46.95 | 59.95 | 67 95 | |
| 2.001 2 /01 | ,50 | 00.00 | 0, 00 | |
| | | | | |

Computer-ZUBEHÖR

Sound Biaster Deluxe Edition /dt und Biaster Pro Value Edition /dt ound Biaster 16 Value Edition /dt ound Biaster 16 ASP Multi CD /dt

Deutsche Anleitung oder Version

II D

V,mö = Vorbestellung möglich

| | Amiga | PC | CD-ROM | Atarı ST |
|--|-------------------|----------------|--------|----------|
| Atien Breed Special Edition | 21.95 | | | |
| Another World /dt | 25,95 | 25,95 | _;_ | 29,95 |
| Assassin Special Edition /dt | 21,95 | | _,_ | -,- |
| A - Train /dt | 35,95 | 35,95 | _,_ | -,- |
| Body Blows /dt | 23,95 | 07,05 | _,_ | 07,05 |
| Cadaver + Data Disk. /dt
Dune /dt | 27,95
35,95 | 27,95
35,95 | | 27,95 |
| Eve of the Behotder /dt | 36,95 | 36,95 | _;_ | _;_ |
| F-15 Strike Eagte 2 /dt | 29,95 | 29,95 | 23,95 | 30,95 |
| F-19 Stealth Fighter /dt | 29,95 | 29,95 | 23,95 | 32,95 |
| F-29 Retaliator /dt | 28,95 | 35,95 | _,_ | 21,05 |
| Great Courts 2 /dt | 21,95 | 21,95 | 25,05 | 24,95 |
| tndiana Jones 3 /dt
Ishar 2 /dt | 36,95
22,95 | 36,95
22,95 | 36,95 | 22,95 |
| King's Quest 1, 2, 3 oder 4 /dt | je 27,95 | 27,95 | | 29,95 |
| Leisure Suit Larry 1 /dt | 27,95 | 27.95 | 23,95 | 27,95 |
| Leisure Suit Larry 2 oder 3 /dt | 27,95
je 27,95 | 27,95
26,95 | | 27,95 |
| M1 Tank Platoon /dt | 26,95 | 26,95 | 23,95 | 30,95 |
| Mad TV /dt | 36,95 | 36,95 | _,_ | _,_ |
| North & South
Pirates! /dt | 21,95
24,95 | 21,95
24,95 | 23.95 | 24.95 |
| Police Quest 1 /dt | 29,95 | 29.95 | 23.95 | 31.95 |
| Police Quest 2 /dt | 29,95 | 29,95 | | 29,95 |
| Railroad Tycoon /dt | 29,95 | 29,95 | 29,95 | -,- |
| Secret of Monkey Island /dt | 36,95 | 36,95 | 36,95 | _, |
| Silent Service 2 /dt
Sim Ant, Earth oder Llie /dt | 29,95
ie 35,95 | 29,95
35,95 | 29,95 | _,_ |
| Space Quest 1 /dt | 29,95 | 29,95 | 23,95 | 30,95 |
| Space Quest 2 /dt | 29,95 | 29,95 | | 29.95 |
| Street Fighter 2 /dt | 25,95 | 25,95 | | 29,95 |
| Turrican 1 oder 2 /dt | 21,95 | | —,— | 22,95 |
| VWF European Rampage Tour /dt | 21,95 | 21,95 | _,_ | 21,95 |
| Wing Commander
Wing Commander /dt | 35,95 | 25,95 | _,_ | _,_ |
| wing Cultillanuer /ut | 33,93 | _,_ | _,_ | _,_ |

Anstoss World Cup Edition /dt Battle Isle 2 /dt

Amiga & PC PC CD-ROM CD-ROM Amiga PC

Battle Isle 2 Scenery CD /dt Bundesliga Manager Hattrick /dt

Die Siedler /dt Mad News /dt Theme Park /dt Tie Fighter /dt

Amiga & PC PC PC & CD ROM 79,00

SO könnt Ihr Einlach bei uns anrulen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Briel mit Euren Wünschen an uns schicken Der Versand erlolgt dann per Nachnahme (+ 9, — DM) oder per Vorkasse (+ 4, — DM). Ab 150, — DM Bestellwert lielern wir grundsätzlich portolrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schrittlich gegen Vorkasse.

Dark Sun

Schwierigkeiten mit den Bösewichten aus *Dark Sun*? Thomas Jungbauer aus Wien hat die Lösung gefunden. Nehmt Euch einen Spielstand vor und editiert selbigen wie folgt:

Die Bytes Hex 61C3, 61C5, 61FD, 61FF, 6237, 6239, 6271 und 6273 enthalten die Lebens-/Zauberenergien. Diese Bytes könnt Ihr mit FF füllen.

Die maximalen Werte einer Figur stehen in folgenden Bytes: Hex 6B4F, 6B53, 6B96, 6B9A, 6BDD, 6BE1, 6C24 und 6C28. Auch hier dürft Ihr alle Bytes auf FF setzen.

Die Werte der Charaktere befinden sich in folgenden Bytes:

61E5 – 61EA erste Spielfigur 621F – 6224 zweite Spielfigur 6259 – 625E dritte Spielfigur 6293 – 6298 vierte Spielfigur

Diese Werte dürfen höchstens auf 7F gesetzt werden.

Ultima 8

Einige nützliche Bytes in der AVATAR.DAT im Verzeichnis GAMEDAT hat Julian Ziersch aus München gefunden. Ändert einfach die Bytes 42 und 43 von 00 in 01 und schon findet Ihr im Spiel ein Cheat-Menü.

Klickt einfach auf den Avatar, erhaltet Ihr ein Menü, zum Beispiel ein Spell Book, um alle Zauber zu zaubern. CTRL+F1 zeigt zudem die Belegung der F-Tasten an, zum Beispiel Shift+F4 für Unsterblichkeit. Vorsicht beim Herumexperimentieren, denn es handelt sich hier um ein Debugger-Menü.

Outpost

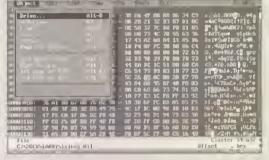
Marko Wolkwitz aus Berlin hat sich mit den Outpost-Spielständen vertraut gemacht und so das Mineralproblem gelöst. Notiert Euch die Menge des gesuchten Minerals einfach und speichert ab. Achtet darauf, daß die Menge nach dem Abspeichern dieselbe ist. Rechnet die Zahl nun in eine Hex-Zahl um und editiert das *.OPS-File. Hier sucht Ihr nach dieser Zahl, achtet aber darauf, daß das niederwertige Byte vorne steht und das höherwertige folgt. Ohne eine Suchfunktion im Editor funktioniert das Ganze leider nicht, da sich die Positionen in Abhängigkeit der Größe des Spielstandes verschieben.



Fallen Eure Helden schon nach der ersten Runde von den Socken oder geht Euch zu schnell das Geld aus? Ab jetzt kein Problem mehr, denn wir zeigen Euch, wie Ihr Spielstände manipuliert.

So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand, und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spielständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten. Wer Schwierigkeiten mit den angegebenen Positionen hat, sollte folgendes wissen: Im allgemeinen werden alle Positionen (Offset) entweder mit der Nummer des relativen Sektors und der dazugehörigen Hex/Dezimal-Position oder wenn die Angabe des relativen Sektors fehlt, einfach nur mit der Hexoder Dezimal-Position beschrieben. Die letzteren beziehen sich dann auf die Hexoder Dezimalfolge vom Anfang der Datei an. Dabei kommt es immer darauf an, wie Euer Hex-Editor die Dateien anzeigt. Ist die Angabe im Heft mit der Eures Editors nicht ganz kompatibel, kön-



Mit dem
"Diskedit"
von Norton
(links) sind
Spielstandmanipulationen kein
Problem
mehr

nen zum Beispiel die Sektoren abgezählt werden (Angabe: relativer Sektor, Editor: Norton Diskedit) oder Ihr müßt die Angabe der Hexposition in relative Sektoren umwandeln (Angabe: totale Hex-Position, Editor: PC Tools). Bei letzterem sollte bemerkt werden,

daß ieder Sektor aus 200 Hex/512-Dezimalstellen besteht. Ist die absolute Adresse (Offset), die Ihr sucht, also 25B0 Hex/9648 Dez, teilt Ihr 9648 (den Dezimalwert) durch 512 und erhaltet einen Wert um 18,8. Euer relativer Sektor ist also Sektor 18 (vorausgesetzt, der erste ist Sektor 0) und das Byte befindet sich irgendwo im hinteren Bereich (da ,8). Nun schaut Ihr Euch den Hexwert noch einmal an (25B0) und wißt, da alle 200 Hex-Stellen ein neuer Sektor beginnt, daß der Sektor bei absolut 2400 Hex anfängt und bei 2600 Hex endet (beide Werte sind die nächstgeringere / nächsthöhere Sek-

| | | | | | | 100 | | | (MICH) | 9 | 380 | la ta | at 3 | LI | | | M. 196196g |
|---------|-----|-----|-----------|-----|----|------|-------|----|--------|------|-----|-------|------|----|-----|-----|---------------------------------|
| 1111 | | | | | | | la i- | | | | | | | | | | - |
| MODE | 61 | | | | | | | | | | | | | | | | a 01 Re@1 + 2 |
| HHIB | Œ | | | | | | | | | | | | | | | | (E. S. do XIII sal Fall State |
| 60590 | 152 | | | | | | | | | | | | | | | | 834 ^M J005LE 6 (53mJ |
| H16 100 | 406 | | | | | | | | | | | | | | | | £0m3 12 [170118] |
| HH40 | 515 | | | | | | | | | | | | | | | | 1 per suidatissan |
| HPN8 | 83 | | | | | | | | | | | | | | | | #Istofitfile #43 |
| 100/0 | | | | | | | 10 | | | | | | | | | | gold-withth length |
| 19179 | ćιA | | | | | | | | | | | | | | | | J* BirTgrattchik* |
| 0000 | CS- | | | | | | | | | | | | | | | | it by (Carlouting) |
| H130 | 50 | | | | | | | | | | | | | | | | Sangara E 1884 D. |
| 61/20 | 300 | | | | | | | | | | | | | | | | St J. Motor Social |
| (01/10) | H1 | | | | | | | | | | | | | | | | à the equity to |
| BH(1) | 60 | 45 | 17 | 013 | B5 | 11/2 | 28 | SF | 1161 | 1000 | 104 | 25 | 109 | CP | 20 | 0.0 | SEE Age, CALPHR |
| 041019 | | | | | | | 81 | | | | | | | | | | a" ett 21 fg@ BC+ () |
| BILLER | BK. | 300 | $^{nys},$ | Ci | 72 | (01 | D9 | 10 | EIII | CC | 40 | 52 | 70 | FB | 100 | PE | * Polic see and . |
| H#17119 | 748 | | | | | | | | | | | | | | | | In IBranittines |
| U1IMP | | | | | | | 718 | | | | | | | | | | 006)14yaU394 8+9 |
| E(\$10) | (38 | | | | | | | | | | | | | | | | the residence of the filler |
| k470 | 91 | | | | | | | | | | | | | | | | Alaska CJa Via |
| H1 19 | 15 | | | | | | | | | | | | | | | | Albeit, date, water |
| 11149 | FI. | | | | | | | | | | | | | | | | 19 H 01 21 905 51 |
| 11150 | 110 | [0] | 01 | 13 | 24 | E00 | (10) | ьB | 17 | Ç7 | 1.1 | E | P.C. | 81 | 106 | 12 | dyllin ake franche |
| - | | | | | - | | | _ | | | | | | | | | |

torgrenze). Da die Werte zwischen den Grenzen bei relativer Sektorangabe von 0000 bis 01FF durchnumeriert sind, liegt absolut 2400 Hex bei 0000, 2500 Hex bei 0200 Hex und 2600 Hex bei 0200 Hex im relativen Sektor 18 Dez. 25B0 befindet sich also bei 01B0 Hex im relativen Sektor 18 Dez.

Amiga-Besitzer gehen bei dazugehörigen Hex-Tips ähnlich vor, wie die PC-Kollegen: Mit einem Hex-Editor den jeweiligen Spielstand editieren und wenn möglich, vorher eine Sicherheitskopie erstellen. Eine Festplatte bewährt sich hierbei allein der Bequemlichkeit wegen.

Beispiel:

Mineral A (MinA) = 256 Einheiten

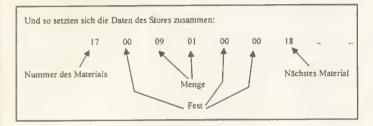
256 Einheiten = 256 Dezimal 256 Dezimal = 0109 Hex. 0109 Hex – Suche nach 09 01

oder

besser nach: 17 00 09 01

Für 17 steht in diesem Fall das Mineral A. Rechts die Liste der Mineralien:

| 1C Hex Fusion C |
|-----------------|
|-----------------|



Soccer Kid

99 Leben und eine volle Energieleiste in Krisalis' Fußball-Jump'n'Run? Mit der Hexerei von Markus Väth und Marco Bloch kein Problem. Editiert die

Datei TAGNUTZ.OOX (X – Nummer des Savegames) wie aus der Abbildung ersichtlich, und das *Soccer Kid* bereitet kaum noch Probleme.

SOCCERKID

DATEI: TAGNUTZ.00X (X=Spielstand)

HEX:

00000020:xx xx xx xx xx xx xx xx xx - xx <u>02</u> xx xx xx xx xx xx ENERGIE:(max.05)

00000040:xx xx xx xx xx <u>03</u> xx xx - xx xx xx xx xx xx xx xx xx LEBEN:(max.99)

Castles

Wer von Interplays Rittersaga nicht genug bekommt und Schwierigkeiten hat die Krone zu erobern, sollte sich den Tip von Holger Rucker aus Kottgeisering zu Herzen nehmen. Nehmt einen Spielstand und editiert ihn, um Euer Konto, die Lebensmittel und die Stärke des Militärs zu verändern.

Geld. 0000000A 09 11 00 02 00 02 05 <u>A8 - 75</u> 2E 09 00 00 00 00 00

Food: 0000000B 00 00 00 01 00 01 00 02 - 00 A8 75 00 00 03 00 00

00000190 0A 00 30 00 XX XX <u>xx xx - xx xx</u> 0A 00 30 00 00 00

Civilization

Andreas Winter aus Hamburg zeigt uns, wie wir unsere Siedler leistungsfähiger und effektiver machen können. Dazu müßt Ihr lediglich die CIV.EXE editieren (Sicherheitskopie!). Mit dem Cheat (siehe Abbildung) kann jeder Unter-

grund bearbeitet werden. So wandeln wir mit der "I"-Taste Berge in Hügel und mit der "H"-Taste Wald in Flußläufe. Von Schiffen aus könnt Ihr sogar Wasser zu Land machen. Ausprobieren ist hier oberstes Zivilisten-Gebot.

CIV. EXE original (zum Vergleich)

| Addr. | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | A | B | C | D | E | F |
|----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---------------|----|----|----|----|----|
| 00024690 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 01 | 03 | 02 | 01 | 01 | 02 | 09 | FE | FF | 05 |
| 000246A0 | 00 | FE | FF | 05 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | FE | \mathbf{FF} | 05 | 00 | 02 | 00 | 0F |
| 000246B0 | 00 | 01 | 00 | 01 | 00 | FE | FF | 05 | 00 | 02 | 00 | 0A | 00 | 00 | 00 | 01 |
| 000246C0 | 00 | 06 | 00 | 05 | 00 | FF | FF | 05 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | FE | FF | 0A |
| 000246D0 | 00 | FC | FF | 0A | 00 | 01 | 00 | 01 | 00 | FF | \mathbf{FF} | 00 | 00 | FE | FF | 0A |
| 000246E0 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | FF | FF | 00 | 00 | FF | FF | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 000246F0 | 00 | FF | FF | 00 | 00 | FF | FF | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 0A | 00 | 0F |
| 00024700 | 00 | 02 | 00 | 0F | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 0A | 00 | 0F | 00 | 02 | 00 | 0F |
| 00024710 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | FF | FF | 00 | 00 | FF | \mathbf{FF} | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 00024720 | 00 | FE | FF | 05 | 00 | FF | FF | 00 | 00 | 00 | 00 | 01 | 00 | 41 | 6C | 70 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |

CIV.EXE neu

| Addr. | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | Α | B | C | D | E | F |
|----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 00024690 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 01 | 03 | 02 | 01 | 01 | 02 | 09 | 06 | 00 | 05 |
| 000246A0 | | | | | | | 00 | | | | | | | | | |
| 000246B0 | | | | | | | FF | | | | | | | | | |
| 000246C0 | | | | | | | 00 | | | | | | | | | |
| 000246D0 | | | | | | | 00 | | | | | | | | | |
| 000246E0 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | FF | FF | 00 | 00 | 0B | 00 | 05 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| 000246F0 | | | | | | | 00 | | | | | | | | | |
| 00024700 | | | | | | | 00 | | | | | | | | | |
| 00024710 | | | | | | | 00 | | | | | | | | | |
| 00024720 | 00 | FE | FF | 05 | 00 | 0B | 00 | 05 | 00 | 00 | 00 | 01 | 00 | 41 | 6C | 70 |

TIE Fighter

Von all den vielen TIE Fighter-Hexereien sandte uns Florian Balke aus Bortfeld seine Lösung als erster. Ihr findet in den Tabellen die komplette Ent-

schlüsselung Eures Spielstandes (Name.tfr). Mit einem Disk-Editor lassen sich die gewünschten Stellen nach eigenem Belieben verändern.

TIE-FIGHTER BYTE-BELEGUNG DER PILOTEN-FILES

| 3yte . | Wert | |
|---------|------|--|
| 880-881 | | Anzahl abgeschossener X-Wing |
| 662-663 | | Anzahl abgeschossener Y-Wing |
| 584-665 | | Anzahl abgeschossener A-Wing |
| 666-667 | | Anzahl abgeschossener B-Wing |
| 668-669 | | Anzahl abgeschossener Tie-Fighter |
| 66A-66B | | Anzahl abgeschossener Tie-Interceptor |
| 66C-66D | | Anzahl abgeschossener Tie-Bornber |
| 66E-66F | | |
| | | Anzahl abgeschossener Tie-Advanced |
| 870-871 | | Anzahi abgeschossener Tie-Delender |
| 672-673 | | Anzahl abgeschossener Tie-New 1 |
| 674-675 | | Anzahl abgeschossener Tie-New 2 |
| 678-677 | | Anzahi abgeschossener Tie-New 3 |
| 878-879 | | Anzahl abgeschossener Tie-New 4 |
| 67A-67B | | Anzahl abgeschossener Z 95 Headhunter |
| 87C-67D | | Anzahl abgeschossener Star-Fighter 2 |
| 87E-67F | | Anzahl abgeschossener Assault Gunboat |
| 680-681 | | Anzahl abgeschossener Tyderian Shuttle |
| 682-683 | | Anzahl abgeschossener Escort Shuttle |
| 684-665 | | Anzahl abgeschossener Patrol Craft 1 |
| 686-687 | | Anzahl abgeschossener Patrol Craft 2 |
| 686-689 | | Anzahl abgeschossener Transporter |
| 66A-68B | | Anzahi abgeschossener Assault Transporter |
| 68C-68D | | Anzahl abgeschossener New Transporter 2 |
| 68E-68F | | Anzahl abgeschossener TUG |
| 890-691 | | Anzahl abgeschossener New TUG |
| 692-693 | | Anzahl abgeschossener Container A |
| 894-695 | | Anzahl abgeschossener Container B |
| 696-697 | | Anzahl abgeschossener Container C |
| 698-699 | | Anzahl abgeschossener Container D |
| 69A-69B | | Anzahl abgeschossener Heavy Lifter |
| 69C-69D | | Anzahl abgeschossener Bulk Barge |
| 69E-69F | | Anzahl abgeschossener Freighter |
| 6AD-6A1 | | Anzahl abgeschossener Cargo Ferry |
| 6A2-6A3 | | Anzahl abgeschossener Modular Conveyor |
| 6A4-6A5 | | Anzahl abgeschossener Con Transporter |
| 6A6-6A7 | | Anzahl abgeschossener New Freighter 3 |
| 6A8-6A9 | | Anzahl abgeschossener New Freighter 4 |
| 6AA-6AB | | Anzahl abgeschossener Correlian Transporter |
| 6AC-6AD | | Anzahl abgeschossener Millenium |
| 6AE-6AF | | Anzahi abgeschossener Corvette |
| 680-681 | | Anzahl abgeschossener Modified Corvette |
| 682-683 | | Anzahl abgeschossener Nebulon-B Frigate |
| 6B4-6B5 | | |
| | | Anzahl abgeschossener Modified Fingate |
| 686-687 | | Anzahl abgeschossener Star Galleon |
| 688-689 | | Anzahl abgeschossener Carrack Cruiser |
| 68A-688 | | Anzahl abgeschossener Strike Cruiser |
| 6BC-6BD | | Anzahl abgeschossener Escort Carner |
| 6BE-6BF | | Anzahl abgeschossener Dreadnaught |
| 6C0-6C1 | | Anzahi abgeschossener Caiarnari |
| 6C2-6C3 | | Anzahl abgeschossener Light Calamari |
| 6C4-6C5 | | Anzahl abgeschossener Interdictor |
| 6C6-6C7 | | Anzahl abgeschossener Victory Class Star Destroyer |
| 6C8-6C9 | | Anzahl abgeschossener Star Destroyer |
| 6CA-6CB | | Anzahl abgeschossener Super Star Destroyer |
| 6CC-6CD | | Anzahl abgeschossener Container E |

TIE-FIGHTER BYTE-BELEGUNG DER PILOTEN-FILES

| Byte | Wert | | |
|---------|------|------------------------------------|---|
| | | | |
| 210 | 01 | Tie-Interceptor Combat 1 komplett | |
| 211 | 01 | Tie-Interceptor Combat 2 komplett | |
| 212 | 01 | Tie-Interceptor Combat 3 komplett | |
| 213 | 01 | Tie-Interceptor Combat 4 komplett | |
| 0C8-0CB | | Punkte Tre-Bomber Combat 1 | |
| OCC-OCF | | Punkte Tie-Bomber Combat 2 | |
| 0D0-0D3 | | Punkte Tie-Bornber Combat 3 | |
| 0D4-0D7 | | Punkte Tie-Bornber Combat 4 | |
| 218 | 01 | Tie Bomber-Combat 1 komplett | |
| 219 | 01 | Tie Bomber-Combat 2 komplett | |
| 21A | | Tie Bomber-Combat 3 komplett | |
| 21B | 01 | Tie Bomber-Combat 4 komplett | |
| 0E8-0EB | | Punkte Tie-Advanced Combat 1 | |
| 0EC-0EF | | Punkte Tie-Advanced Combat 2 | |
| 0F0-0F3 | | Punkte Tie-Advanced Combat 3 | |
| 0F4-0F7 | | Punkte Tie-Advanced Combat 4 | |
| 220 | 01 | Tie Advanced Combat 1 komplett | |
| 221 | 01 | Tie Advanced Combat 2 komplett | |
| 222 | | Tie Advanced Combat 3 komplett | |
| 223 | | Tie Advanced Combat 4 komplett | |
| 108-11B | | Punkte Assautt-Gun Boat Combat 1 | |
| 11C-11F | | Punkte Assault-Gun Boat Combat 2 | - |
| 120-123 | | Punkte Assault-Gun Boat Combat 3 | |
| 124-127 | | Punkte Assautt-Gun Boat Combat 4 | |
| 228 | 01 | Assault-Gun Boat Combat 1 komplett | |
| 229 | | Assault-Gun Boat Combat 2 komplett | |
| 22A | 01 | Assault-Gun Boat Combat 3 komplett | |
| 22B | 01 | Assautt-Gun Boat Combat 4 komplett | |
| 138-13B | | Punkte Tie-Defender Combat 1 | |
| 13C-13F | | Punkte Tie-Defender Combat 2 | |
| 140-143 | | Punkte Tie-Defender Combat 3 | |
| 144-147 | | Punkte Tre-Defender Combat 4 | |
| 230 | 01 | Tie-Defender Combat 1 komplett | |
| 231 | 01 | Tie-Defender Combat 2 komplett | |
| 232 | 01 | Tie-Defender Combat 3 komplett | |
| 233 | 01 | Tie-Defender Combat 4 komplett | |

TIE-FIGHTER BYTE-BELEGUNG DER PILOTEN-FILES

| Byte | Wert | |
|---------|-------|---------------------------------------|
| 01 | 00 | Pilot lebendig |
| | 01 | Pilot gefangen |
| | 02 | Pilot tot |
| 00 | 00 | Page 5h Oadat |
| 02 | | Rang Fit Cadet |
| | | Rang Flt Officer |
| | | Rang Lieutenant |
| | | Rang Captain |
| | | Rang Commander |
| | 05 | Rang General |
| 03 | 00 | Level Easy |
| | | Level Medium |
| | | Level Hard |
| | 02 | |
| 04-07 | | Punkte |
| 08-09 | | Skill-Punkte |
| OA | 00-06 | Rang als Berater des Imperators |
| | | |
| 02A-02D | | Punkte Tie-Fighter Training |
| 02E-031 | | Punkte Tie-Interceptor Training |
| 032-035 | | Punkte Tie-Bomber Training |
| 036-039 | | Punkte Tie-Advanced Training |
| 03A-03D | | Punkte Assault-Gun Boat Training |
| 03E-041 | | Punkte Tie-Defender Training |
| | | |
| 05A | | Trainings Zertifikat Tie-Fighter |
| 05B | | Trainings Zertifikat Tie-Interceptor |
| 05C | | Trainings Zertifikat Tie-Bomber |
| 05D | | Trainings Zertifikat Tie-Advanced |
| 05E | | Trainings Zertifikat Assault-Gun Boat |
| 05F | 04 | Trainings Zertifikat Tie-Defender |
| 088-08B | | Punkte Tie-Fighter Combat 1 |
| 08C-08F | | Punkte Tie-Fighter Combat 2 |
| 090-093 | | Punkte Tie-Fighter Combat 3 |
| 094-097 | | Punkte Tie-Fighter Combat 4 |
| 000 | | |
| 208 | | Tie-Fighter Combat 1 komplett |
| 209 | | Tie-Fighter Combat 2 komplett |
| 20A | | Tie-Fighter Combat 3 komplett |
| 20B | 01 | Tie-Fighter Combat 4 komplett |
| 0A8-0AB | | Punkte Tie-Interceptor Combat 1 |
| DAC-OAF | | Punkte Tie-Interceptor Combat 2 |
| 080-0B3 | | Punkte Tie-Interceptor Combat 3 |
| 0B4-0B7 | | Punkte Tie-Interceptor Combat 4 |

TIE-FIGHTER BYTE-BELEGUNG DER PILOTEN-FILES

| Byte | Wert | |
|--------------------|-------|--|
| 8CE-6CF | | Anzehl abgeschossener Ship 2 |
| 6D0-6D1 | | Anzahl abgeschossener Ship 3 |
| 6D2-6D3 | | Anzahl abgeschossener Ship 4 |
| 6D4-6D5 | | Anzahl abgeschossener Ship 5 |
| 6D6-6D7 | | Anzahl abgeschossener Platform Class A |
| 6D8-6D9 | | Anzahl abgeschossener Platform Class B |
| 6DA-6DB | | Anzahi abgeschossener Platform Class C |
| 6DC-6DD | | Anzahl abgeschossener Platform Class D |
| 6DE-6DF | | Anzahi abgeschossener Platform Class E |
| 6E0-6E1 | | |
| 6E2-6E3 | | Anzahl abgeschossener Platform Class F |
| | | Anzahl abgeschossener Platform 7 |
| 8E4-6E5 | | Anzahl abgeschossener Platform 6 |
| 6E6-6E7 | | Anzahl abgeschossener Platform 9 |
| 6E6-6E9 | | Anzehl abgeschossener Platform 10 |
| 269 | 01 | Battle 1 aktiv |
| | | Battle 1 nicht komplett |
| | | Battle 1 komplett |
| | | , and the second |
| 26A | 01 | |
| | | Battle 2 nicht komplett |
| | 03 | Battle 2 komplett |
| 268 | 01 | Battle 3 aktiv |
| | 02 | Battle 3 nicht komplett |
| | | Battle 3 komplett |
| 26C | 04 | Battle 4 aktiv |
| 200 | | Battle 4 nicht komplett |
| | | |
| | 03 | Battle 4 komplett |
| 26D | 01 | Battle 5 aktiv |
| | | Battle 5 nicht komplett |
| | | Battle 5 komplett |
| 0.00 | | |
| 28E | | Battle 6 aktiv |
| | | Battle 6 nicht komplett |
| | 03 | Battle 6 komplett |
| 26F | 01 | Battle 7 aktiv |
| | | Battle 7 nicht komplett |
| | | Battle 7 komplett |
| 27D | 00.00 | Auswahl Mission Battle 1 |
| 27E | | |
| | | Auswahl Mission Battle 2 |
| 27F | | Auswahl Mission Battle 3 |
| 280 | | Auswahl Mission Battle 4 |
| 261 | | Auswahl Mission Battle 5 |
| 262 | | Auswahl Mission Battle 6 |
| 263 | 00-05 | Auswahl Mission Battle 7 |
| | | |
| | | Punkte Battle 1 Mission 1 |
| 3DA-3DD | | |
| 3DA-3DD
3DE-3E1 | | Punkte Battle 1 Mission 2 |

TIE-FIGHTER BYTE-BELEGUNG DER PILOTEN-FILES

| Byte | Wert | |
|----------|------|--|
| 3E6-3E9 | | Punkte Battle 1 Mission 4 |
| 3EA-3ED | | Punkte Battle 1 Mission 5 |
| 3EE-3F1 | | Punkte Battle 1 Mission 6 |
| | | |
| 3FA-3FD | | Punkte Battle 2 Mission 1 |
| 3FE-401 | | Punkte Battle 2 Mission 2 |
| 402-405 | | Punkte Battle 2 Mission 3 |
| 406-409 | | Punkte Battle 2 Mission 4 |
| 40A-40D | | |
| 40A-40D | | Punkte Battle 2 Mission 5 |
| 41A-41D | | D. Handa C. W. C. Marrier A. |
| | | Punkte Battle 3 Mission 1 |
| 41E-421 | | Punkte Battle 3 Mission 2 |
| 422-425 | | Punkte Battle 3 Mission 3 |
| 426-429 | | Punkte Battle 3 Mission 4 |
| 42A-42D | | Punkte Battle 3 Mission 5 |
| 42E-431 | | Punkte Battle 3 Mission 6 |
| | | |
| 43A-43D | | Punkte Battle 4 Mission 1 |
| 43E-441 | | Punkte Battle 4 Mission 2 |
| 442-445 | | Punkte Battle 4 Mission 3 |
| 446-449 | | Punkte Battle 4 Mission 4 |
| 44A-44D | | Punkte Battle 4 Mission 5 |
| | | |
| 45A-45D | | Punkte Battle 5 Mission 1 |
| 45E-461 | | Punkte Battle 5 Mission 2 |
| 462-465 | | Punkte Battle 5 Mission 3 |
| 466-469 | | Punkte Battle 5 Mission 4 |
| 46A-46D | | Punkte Battle 5 Mission 5 |
| 10/1 400 | | T drikte Dattie 5 Hilastori 5 |
| 47A-47D | | Punkte Battle 6 Mission 1 |
| 47E-481 | | Punkte Battle 6 Mission 2 |
| 482-485 | | Punkte Battle 6 Mission 3 |
| 486-489 | | Punkte Battle 6 Mission 4 |
| 400-408 | | Punkte battle 6 Mission 4 |
| 49A-49D | | Punkte Battle 7 Mission 1 |
| 49E-4A1 | | Punkte Battle 7 Mission 2 |
| 4A2-4A5 | | Punkte Battle 7 Mission 3 |
| 4A6-4A9 | | Punkte Battle 7 Mission 3 Punkte Battle 7 Mission 4 |
| 4AA-4AC | | |
| 707-700 | | Punkte Battle 7 Mission 5 |
| 391 | | Anzahl adultar sakundarar Automostaila in V Missaura Dawi |
| 392 | | Anzahl erfullter sekundarer Auftragsteile in X Missionen Battle |
| | | Anzahl erfullter sekundarer Auftragsteile in X Missionen Battle |
| 393 | | Anzahl erfultter sekundärer Auftragsteile in X Missionen Battle 3 |
| 394 | | Anzahl erfultter sekundarer Auftragsteile in X Missionen Battle 4 |
| 395 | | Anzahl erfullter sekundarer Auftragsteile in X Missionen Battle 5 |
| 396 | | Anzahl erfuilter sekundarer Auftragsteile in X Missionen Battle 6 |
| 397 | | Anzahl erfullter sekundärer Auftragsteile in X Missionen Battie 7 |
| | | |
| 3A5 | | Anzahl erfullter Bonus Auftragsteile in X Missionen Battle 1 |
| 3A6 | | Anzahl erfullter Bonus Auftragsteile in X Missionen Battle 2 |
| 3A7 | | Anzahl erfullter Bonus Auftragsteile in X Missionen Battle 3 |
| 3A8 | | Anzahl erfullter Bonus Auftragsteile in X Missionen Battle 4 |
| 3A9 | | Anzahl erfullter Bonus Auftragsteile in X Missionen Battle 5 |
| 3AA | | Anzahl erfullter Bonus Auftragsteile in X Missionen Battle 6 |
| | | The state of the s |



CALL

Ladenlokale Softwarehouse: 46483 Wesel/ Dudelpassage/ 0281-25922 47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483 47608 Geidern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904

Versandtelefon: 02803 - 1359 oder 02803 - 719 Fax: 02803 - 8161

Ladenpreise Variieren!!!!!!

Versandanschrift: S. Geratz Papenweg 15 46487 Wesel



Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr durchgehend

| Am | 7 0 | 7 | Ami | 0 | | PC | 3,5 | 7 11 | PC 3 | ,5 | 4.4 | DC-CT | Da | 1999 |
|--|----------------------------------|---|--|----------------------|---|---|----------------------|--|---|----------|---------------------------------|---|----------|-----------------|
| 2211 | -15 | <u> </u> | | DV | x54,95 | Diggers | DV | 64,95 | Rohlns. Regiuem | DV | 59,95 | Eye of the Storm | DV | 79,95 |
| 1869
Alien 3 | DV
DA | | S. U. B.
Second Samurai | DA | 59,95 | Dungeon Hack | DV | 79,95 | Rüsselsheim | DV | 64,95 | F 1 Autorennen | DA | 64,95 |
| Allenbreed 2 | DA | | Sens. Soccer Intern. | DA | 39,95 | Eish.Manager | DV | 77,95 | Sabre Team | | x79,95 | Fantasy Empires | EV | 67,95 |
| Ambermoon | DV | | Sierra Soccer | DV | 47,95 | Eider Scrolis | DV | x79,95 | Sam & Max | DV | 84,95 | Formula One GP und | Leadbet | |
| Anstoss | DV | | Simon the Sorcerer | DV | 64,95 | Elite 2 | DV | 67,95 | Shadow Caster | DA | 79,95 | Golf auf 1 CD/ DA+EV | | 59,95 |
| Anstoss World Cup | p DV | 54,95 | Skidmarks | DA | 47,95 | Empire Deluxe | DV | 67,95 | Sim City 2000 | DV | 79,95 | Gabriel Nights | DV | 79,95 |
| Apocalypse | DA | 47,95 | Soccer Kid | DA | 49,95 | Empire Soccer | DV. | 54,95 | Sim City 2000DATA | DV | 34,95 | Goblins 3 | DV | 89,95 |
| Arcade Pool | DA | | Space Legends | DA | 64,95 | Eye Beholder 3 | DV | 77,95 | Sim Farm | DV | 79,95 | lland of Fate | DV | 99,95 |
| Aufschw.Ost | DV | | Spaceward IIO! | DV | 67,95 | FI Autorennen | DA | 59,95 | Slmon t.Sorcerer | DV. | 84,95 | Hannihail+200Sharew | | 59,95 |
| Beneath Steel Sky | DV | 54,95 | Surf Ninja | DA | 54,95 | F14 Fleet Def. | DA | 94,95 | Soccer KID | DA | 67,95 | Hidden Below | DA
DV | 67,95 |
| Body Blows- | | 45.05 | Syndicate | DV | 59,95 | Fantasy Emplre | ĐV
DV | 67,95 | Software Manag.
Space Legends | DV | 67,95
74,95 | Inca 2
Iron Helix | DV | 99,95
79,95 |
| Galactic | DA | | Terminator2/Arcade | DA
DV | 49,95
64,95 | FiFA Soccer Intern
Flugsimulator | a. DV
DV | 64,95
119,95 | SSN-21 Seawoif | DA
DV | 69,95 | Journeym.Project | DV. | 67,95 |
| Brian t. Lion
Bubba'n Stix | D.A
DA | | Theme Park | DV | x64,95 | Form.One GP | DA | 89,95 | Star Trek 2 Judm.R. | DV | 74,95 | 3urassic Park | DV | 64,95 |
| Bundesliga- | DA | 47,73 | World Cup Compliation | | AU4,75 | Freddy Pharkas | DV | 67,95 | Starlord | DV | 92,95 | Lands of Lore | DV | 89,95 |
| Manger 2.0 | DV | 67.95 | beinhaitet : | D.A | 49,95 | Gahriel Nights | DV | 69,95 | Strike C.Speech | DA | 37,95 | Lost in Time | DV | 87,95 |
| Bundesiiga- | | | o Goal | | | Goal | DV | 39,95 | Strike Com.Data | DA | 37,95 | Lukas Classic - | DV | 99,95 |
| Man.Hattrick | DV | 74,95 | o Sens. Soccer 92/93 | | | Goblins 3 | DV | 79,95 | Strike Command. | DA | 84,95 | Advent. enthält: | | |
| Burntlme | DV | 64,95 | o Striker | | | lland of Fate | DV | 67,95 | Stronghold | DV | 79,95 | o Indiana Jones 3 | | |
| Campalgn 2 | DV | 64,95 | o Championchip - | | | Hanse Deluxe | DV | 39,95 | Subwar 2050 | DV | 89,95 | o Loom | | |
| Captive 2/Liberat. | DA | 54,95 | Manager 94 | | | Harpoon 2 | EV | 74,95 | Subwar 2050 DATA | DV | 47,95 | o Maniac Mansion 1 | | |
| Chaos Engine | DA | 47,95 | World Cup USA 94 | DV | . , . | i Jeim da 12 | DV | 74,95 | Syndicate | DV | 79,95 | o Zack Mc Krakken | | |
| Chartbreaker | DV | | WWF 2 | DA | 29,95 | Hexx, Heresy o.t.W | iz. DA | 67,95 | Syndicate Data | DV' | 36,95 | Lukas Filght - | DV | 79,95 |
| Chr. Columbus | DV | | | Α | nae | ebote | | 1 | System Shock | DV | x87,95 | Classics enthält: | | |
| Cilffhanger | DA | | (ai:iltia | | | | do | n) | T. F. X. | DV' | 79,95 | o Battlehawk 1942 | Dute | |
| Combat Air Patrol | | | (guing | uu | | n den Lö | | 50.0- | Terminater.Rampage | DA
DV | 67,95 | o Their Finest liour & | | |
| Cool Spot | DA | | Amiga Sin | nor | 1 t. S | Sorcerer | DV: | 59,95 | Theme Park Tie Flighter | DA | 74,95
79,95 | o Secret Wappon o.t. I
waffe + 4 Missionsdis | | |
| Crash Dummles | DA
DA | | | | | | | 59,95 | U.F.O. | DV | 94,95 | Mad Doc 2 | EV | 89,95 |
| Cyberpunk
Das Schw. Auge | DA
DV | | Amiga Sp | | | | | | Uitima 8 | DV | 74,95 | MAD News | DV | x89,95 |
| Death or Glory | DV | | Amiga Co | loc | Spc |)† | DA. | 49,95 | Ultima 8 +Speech | DV | 109,95 | Mega Race | DA | 67,95 |
| Der Clou | DV | | PC 3,5 FIF. | | | | | | Ultima 8 Speech | DV | 39,95 | Microcosm | DA | 104,95 |
| Der Patrizier | DV | | | | | | | 59,95 | Unlimited Adventure | DV | 79,95 | Might&Mag.Trio. | DV. | 87,95 |
| Die Sledier | DV | | PC 3,5 Lai | nds | of | Lore | DV. | 49,95 | Wallstr.Manager | DV | 79,95 | Myst | DA | 109,95 |
| Diggers | DV | | | | | | | | Wing Armada | DA | 69,95 | Outpost | DA | 79,95 |
| Dog Fight | DA | 64,95 | CDRom N | лес | ja k | ace | DV. | 59,95 | Winter Olympics | DA | 67,95 | Patrizier | DV | 87,95 |
| Doofus | DA | 47,95 | Diese Ange | bote so | lange Vo | rrat reicht | | | World Cup USA 94 | DV | 59,95 | Phantasmagorla | DA. | i.V. |
| Dracula | DA | 29,95 | | 1 | 11 | In Extremis | DV | | X - Wing | DA | 84,95 | Privateer incl. Operat | ion - | |
| Dune 2 | DV | 49,95 | PC 3 | 95 | | Inca 2 | DV | | X-Wing Upgrade | DV | 49,95 | und Speech | DA | 97,95 |
| Eish.Manager | DV | | * - | , – | <i>'</i> | 1ndi. Jones 4 | DV | | B - Wing | DA | 39,95 | Quest & Fun beinhalt | | 65,95 |
| Elfmanla | DA | | 1942 Pacifik Air War | DA | 89,95 | Indy Car Rac. Dat | | | Zooi 2 | DA | 59,95 | Kings Quest 5 | DV | |
| Elite 2 | DV | | Aces o. Europe | DV | 69,95 | Indy Car Racing | DA | | - | | | Larry 5 | DV. | |
| Empire Soccer | DV | | Aces o. t. Deep | DV | x79,95 | Ishar 3 | DV
DV | | PC-CD | Re | 1111 | Red Baron Ouest for Glory 4 | DV
DV | x79,95 |
| Eye of Storm | DV | | Across the Rhine | DV
EV | x89,95
67,95 | 3urassic Park
Kings Quest 6 | DV | | 10-00 | P 8 7 | 1177 | Rebel Assault | DV | 79,95 |
| F 1 Autorennen | n. DA | | AL Quadim
Ai Quadim | DV | x79,95 | Lands of Lore | DV | | 10 Jahre Interplay - | | | Reunion | DV | 69,95 |
| F1FA Soccer Inter | n. DV
DV | | Alone Dark 2 | DV | 79,95 | Larry 6 | DV | | 10 versch. Titel | DA | 89,95 | Rings Medusa Gold | DV. | 69,95 |
| Formula One G.P. | | | Anstoss | DV | 67,95 | Leg.Kyrandla 2 | DV | | Archom Ultra | DV | 67,95 | Sam & Max | DV | x89,95 |
| Genesla | EV | | Anstoss World Cup | DV | 54,95 | Links 386 Pro | DA | | Alone I.t. Dark 1 | DV | 89,95 | Shadow Caster | DA | 89,95 |
| Goal | DV | | Arcade Pool | DA | 29,95 | Links Course: | | | Anstoss+Data | DV | 84,95 | Slmon the Sorcerer | DV | 79,95 |
| Goblins 3 | DV | | Archon Ultra | DV | 79,95 | Banff Springs | | 44,95 | Battle Isle 2 | DV | 84,95 | SSN-21 Seawolf | DV | 79,95 |
| Gunship 2000 | DA | | Aufschw.Ost | DV | 64,95 | Belfry Wishaw | | 44,95 | Battle Isle 2 Data | DV | 54,95 | Strike Commander in | ci. Spee | ch - |
| Hanse deluxe | DV | 39,95 | Battie Isie 2 | DV | 79,95 | Castles Pines | | 44,95 | Beneath Steel Sky | DV | 79,95 | und Operation | DA | 84,95 |
| ileimdai 2 | DV | 62,95 | Bencath t Steel Sky | DV | 69,95 | Firestone | | 44,95 | Burning Steel incl. Ed | ltor sow | /ie | Subwar 2050 | DV. | 89,95 |
| Hist.Line 14-18 | DV | 67,95 | Betr.at Krondor | DV | 69,95 | | | 44,95 | Data Schiffe/USA | DV | 87,95 | Syndicate pius Data | DV' | 89,95 |
| Impos.Mission202 | | | | DA | x87,95 | Maunea Kea | | 44,95 | Burning Steel 2 | EV | 67,95 | T. F. X. | DV | 84,95 |
| Indiana Jones 4 | DV | | Bloodstone | DA | 59,95 | Pebble Beach | | 44,95 | Burntime | DV | 79,95 | Theme Park | DV | 79,95 |
| Innoc.unt.Caught | D/ | | Bund.Manag.2.0 | DV | 67,95 | Pinehurst | Th. s | 44,95 | Comanche Incl. Data 1 | | | U. F. O. | DV | 94,95 |
| Jurassic Park | DV | | | | 74,95 | Lothar Mathäus | DA | | 10 Bonusmissionen | DV | 89,95 | Ultima 8+Speech | DV | 89,95 |
| K 240/Uthopia 2 | DA | | Burning Steel 2 | EV | 74,95 | Mad News | DV | | Critical Path | DV | 99,95 | Who shot J.Rock | EV | 89,95 |
| Kings Quest 6 | D/ | | Burning Steel 2 | DV | x87,95 | Magic o. Endoria | DV | | Das schw.Auge I | DV | 64,95 | Wizardry 6 + 7 World Cup USA 94 | DV
DV | 87,95 |
| Legacy of Sorasil | DA
D3 | | Burntime | DV | 79,95 | Mortal Combat | DA
DA | | Day of Tentacie | DV | 89,95 | World Cup USA 94 | DV. | 59,95
x87,95 |
| Locomotion | D\ | | | DV | 74,95 | Mokey Island 2 | DV
DA | | Der Clou
Der Planer u. Data | DV
DV | 79,95
84,95 | Zeppelln
Zool 2 | DA
DA | 59,95 |
| Lothar Mathäus | DA | | | DA
DA | 59,95
x54,95 | N111. Hockey 95
Oyerlord | DA
DA | | DOOM Utilities | EV | 39,95 | CAPAT A | DA | 57,73 |
| Lotus Comp. Tell 1 | 1-3 D.4
D.4 | | | DV | 67,95 | | | 34,95 | Dark Legions | EV | 59,95 | | | |
| Magic Boy
Manchaster Unite | | ה"ל, לפ | Chr.Columbus | DV | 79,95 | Pacific Strike | DA | | Empire Deluxe | DV | 67,95 | | | |
| P.L. Champions | DV | 59,95 | | DV | x89,95 | Pinbail Dreams D | | | Eye of Behold. Triol. | DV | 87,95 | | | |
| Micro Machine | D.A | | | - | 49,95 | | D.A | | | | | Ovicina | 7 | |
| Missles o.Xerion | D.A | | | DV | 82,95 | Pizza Connection | DV | | Zu | be | hör | - Original
Soundblas | | |
| Monkey Island 1 | D\ | | | DA | 54,95 | | DV | | China and the | | | | sicr | |
| | DV | | | EV | 64,95 | | ĐΑ | | Amiga Laufwerk exte | rn | 119,95 | Pro Stereo | 40 | - |
| Monkey Island 2 | | | | DV | x79,95 | | D.4 | | Amiga Laufwerk inte | | 99,95 | | | 7() |
| Monkey Island 2
Morph | D. | 47,95 | | | 79,95 | | D.A | | Amiga/Atari Mouse | | 29,95 | | | 7 |
| | D./ | | | DV | 17,73 | | | | | | | | | |
| Morph | | 47,95 | Das schw.Auge I | DV
DV | 84,95 | | $\mathbf{D}A$ | 37,95 | Amiga Speichererwei | terung : | | Original | | 0. |
| Morph
Mr. Nutz | D. | 47,95
47,95 | Das schw.Auge I
Day of Tentacle | | | Privateer Speech | DA
DV | | | terung : | 49,95 | Original | | |
| Morph
Mr. Nutz
Naughty Ones | D/
D/ | 47,95
47,95
47,95 | Day of Tentacle Death or Glory | DV
DV
DV | 84,95 | Privateer Speech
Quest f. Glory 4 | DV
DV | v x67,95
v 67,95 | Amiga Speichererwei
A 500 auf 1 MB
A 600 auf 2 MB | | 49,95
99,95 | Original
Soundblasi | er | |
| Morph
Mr. Nutz
Naughty Ones
Oxyd Magnum | D./
D./
D./ | 47,95
47,95
47,95 | Das schw.Auge I Day of Tentacle Death or Glory Der Clou Der Patrizier | DV
DV
DV | 84,95
79,95
79,95
79,95 | Privateer Speech
Quest f. Glory 4
Raltw.Challenge
Ralty | D\
D\
D\ | x67,95
V 67,95
V 64,95 | Amiga Speichererwei
A 500 auf 1 MB
A 600 auf 2 MB
Gravis Game Pad Am | niga | 49,95
99,95
39 ,95 | Soundblast | | 10 |
| Morph
Mr. Nutz
Naughty Ones
Oxyd Magnum
Perihelion
Pinbali Spezial -
Edit/Dreams+Fan | D/
D/
D/
D/
ntas. D/ | A 47,95
A 47,95
A 47,95
A 47,95
A 59,95 | Das schw.Auge I Day of Tentacle Death or Glory Der Clou Der Patrizier Der Planer | DV
DV
DV
DV | 84,95
79,95
79,95
79,95
79,95 | Privateer Speech
Quest f. Glory 4
Rallw.Chailenge
Rally
Ravenlooft SSI | D\
D\
D\ | x67,95
x 67,95
x 64,95
x 79,95 | Amiga Speichererwei
A 500 auf 1 MB
A 600 auf 2 MB
Gravis Game Pad Am
Gravis Game Pad PC | niga | 49,95
99,95 | Original
Soundblast
Pro 16 Basi | | 10 |
| Morph
Mr. Nutz
Naughty Ones
Oxyd Magnum
Perthellon
Pinball Spezial | D/
D/
D/ | 47,95
47,95
47,95
47,95
47,95
47,95
77,95 | Das schw.Auge I Day of Tentacle Death or Glory Der Clou Der Patrizier Der Planer | DV
DV
DV | 84,95
79,95
79,95
79,95 | Privateer Speech
Quest f. Glory 4
Rallw.Challenge
Rally
Ravenlooft SSI
Reunion | D\
D\
D\
D\ | X x67,95
X 67,95
X 64,95
X 79,95
X 69,95 | Amiga Speichererwei
A 500 auf 1 MB
A 600 auf 2 MB
Gravis Game Pad Am | niga | 49,95
99,95
39 ,95 | Soundblast | | 19. |

Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM zuzügl. 3,-DM Zahlkartengebuhr Abkurzungen DV - Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i V = Spiel in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

Versandliste kostenlos anfordern !!!!!!!

Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton!!!!!!

Ruf doch mal an !!!!!!

Matsushita CD-ROM

Dieser Brief betrifft die Anfrage von Sebastian Stepanow aus Merseburg in der Power Play 7/94 und die verspätet abgedruckte Antwort in PP 8/94. Der Antwort, die Ihr dort gegeben habt, kann ich nicht zustimmen und hoffe, daß Ihr diesen Brief veröffentlicht oder Eure Antwort korrigiert. Zunächst einmal gibt es vier verschiedene Sound Blaster 16 von Creative Labs.

Sound Blaster 16 Basic: Dieser Sound Blaster hat nur eine Creative/Panasonic-Schnittstelle für die Laufwerksmodelle CR 562 und CR 563

Sound Blaster 16 Standard mit oder ohne ASP-Chip: Ebenfalls nur eine Schnittstelle für die Laufwerksmodelle CR 562 und CR 563.

Sound Blaster 16 SCSI-2: Dieser Sound Blaster hat eine SCSI-2-Schnittstelle, an die nur SCSI-CD-ROMs angeschlossen werden können. Zum Beispiel gibt es mittlerweile sogar ein internes Triple Speed Laufwerk von Creative Labs/Panasonic, das im sogenannten "Digital Edge 3*"-Paket von Creative Labs für knapp 1200 Mark vertrieben wird. Es enthält neben massig Software auch noch einen Sound Blaster 16 SCSI-2 ASP.

Sound Blaster 16 MultiCD mit oder ohne ASP-Chip: Dieser Sound Blaster hat neben der Creative/Panasonic-Schnittstelle auch noch Anschlüsse für das Sony CDU33A und die Mitsumi-Laufwerke CRMC-FX001 und CRMC-LU005.

Der ASP-Chip hat ausschließlich etwas mit der Digitalisierung von Klängen zu tun und ist für die weiteren Betrachtungen unwichtig.

Nun zu den CD-ROM-Laufwerken. Alle von Creative Labs vertriebenen Laufwerke sind baugleich und völlig identisch mit den namensgleichen Panasonic/Matsushita-Modellen und sind auch Panasonic/Matsushita-Modelle. Darüber hinaus sind auch die Laufwerke von Panasonic und Matsushita untereinander baugleich, denn beide Firmen gehören zum Technics-Konzern. Das von Creative Labs vertriebene CR 562, das es als Upgrade-Paket gibt (massig Software, Treiber, alle Kabel und Hand-



Dos Düse

Diesmal gibt es an dieser Stelle kein Geläster über eventuell nicht funktionierende Hardware, und auch keine Ausblicke auf neue Technologien. Diesmal habe ich schlichtweg eine Frage an Euch: Was interessiert Euch hauptsächlich an der Rubrik "Doc Düse" und was interessiert Euch an Hardware-Tests in der Power Play? Soll es bei Tests bleiben? Sollen wir andere Geräte testen? Sollen wir eventuell mehr auf Randbereiche der Computertechnik eingehen, wie zum Beispiel Supercomputer und neue Prozessortechniken? Sollen wir vielleicht mal

.

Grundlagen zur Programmierung von Spielen bringen, oder überhaupt mal auf die Funktionsweise eines PCs oder eines Computers im allgemeinen eingehen? Oder sollen wir eher mit dem weitermachen, was wir bisher machen. Sprich: Alles an Hardware, was man als Spieler benötigt. Nicht daß wir uns falsch verstehen: Die Flut der eingehenden Doc-Düse-Anfragen sagen schon recht genau, wo es langgehen soll.

es langgehen soll. Neue Ideen sind aber immer willkommen.

Euer Henrik

5

buch), unterscheidet sich vom Panasonic/Matsushita-Modell CR 563 nur dadurch. daß auf der Frontblende des CR 562 der Creative-Labs-Schriftzug Ins Plastik gepreßt ist. Neben dem oben angesprochenen Creative-Paket gibt es von Panasonic/Matsushita ein Upgrade-Paket, das im wahrsten Sinne des Wortes auch eines ist. Das CD-ROM-Laufwerk befindet sich in einem braunen Pappkarton. Enthalten ist außerdem noch ein Kabel, um die Audio-Verbindung zwischen dem Laufwerk und dem Sound Blaster herzustellen, eine Treiberdiskette mit dem Treiber CDMKE.SYS (Version 4.03) und eine englische/deutsche Bedienungsanleitung, die sehr schlampig ins Deutsche übersetzt ist und noch nicht einmal darüber Auskunft gibt, wie man das Laufwerk installiert. Ein Flachbandkabel vom Laufwerk zum Sound Blaster sucht man vergebens. Alle Creative Labs/Panasonic/

Matsushita-Laufwerke lassen sich mit einem stinknormalen AT-Bus-Kabel mit dem Sound Blaster verbinden. Das soll nicht heißen, daß man das CD-ROM am IDE/ AT-Bus-Festplattencontroller betreiben kann. Die Treiber sind für beide Laufwerke (das von Creative Labs und das von Matsushita) gleich. Sie können mit beiden Laufwerken verwendet werden. Es gibt keine speziellen Treiber für die von Ihnen angesprochene Schnittstellenkarte.

Für all diejenigen, die sich die billigere Upgrade-Variante von Panasonic/Matsushita gekauft haben, ist hier des Rätsels Lösung.

Zunächst der Eintrag In die CONFIG.SYS:

device=c:\cdmke.sys /d:mscd000 /sbp

Wer den Treiber in einem anderen Verzeichnis auf seiner Festplatte hat, muß hier natürlich das entsprechende Verzeichnis mit angeben. Der simple Parameter "/sbp" sagt dem CD-ROM, daß es an einen Sound Blaster angeschlossen ist. Fehlt der Parameter bei der Verwendung an einem Sound Blaster, kommt es zu der in Heft 7/94 beschriebenen Fehlermeldung.

In meiner AUTOEXEC.BAT steht folgender Eintrag: set blaster=a220 i7 d1 h5 p330 t6 set sound=c:\sb6 lc c:\sb16\sb16\set /m:220 /voc:220 /cds:q220 /midi:220 /line:220 /treble:220 lh c:\sb16\sbconfig.exe /s lh c:\dos\mscdex.exe /d:mscd0000 /l:d /m:15 /v /e

Der Buchstabe hinter dem "/I:" gibt den Laufwerksbuchstaben an, unter dem man das CD-ROM in Zukunft erreichen kann. Außerdem muß der MSCDEX-Treiber nach den Sound-Blaster-Treibern eingebunden werden, da es sonst zu folgender Fehlermeldung kommt: "Blaster environment string not found". Der MSCDEX-Befehl sollte außerdem vor einem eventuell eingebundenem SMARTDRV-Befehl stehen, sonst wird das CD-ROM nicht gecachet.

Ich hoffe, daß ich Euch damit geholfen habe, denn das CR 562/563 ist das wohl derzeit beste Low-cost Double-Speed CD-ROM-Laufwerk (automatische Linsenreinigung, Double Speed, XA-2 ready, kompatibel zu Photo-CD). Ich selbst besitze einen Sound Blaster 16 ASP und das Matsushita CD 563 in der billigen Variante. Bei mir funktioniert das CD-ROM mit der oben genannten Konfiguration einwandfrei. Anfangs hatte ich die gleichen Probleme wie Sebastian Stepanow. Denn wie soll man ohne Installationshinweise ein CD-ROM installieren? Den Hinweis mit dem "/sbp"-Parameter und weitere Hinweise bekam ich von einem Mitarbeiter des Pro-Marktes in Mainz, wo ich das CD-ROM-Laufwerk gekauft habe. Es gibt also doch noch Service bei Computerhändlern.

Michael Thinnes, Engelstadt

Super, da hast Du Dir mit Deinen Auflistungen und Erklärungen ja wirklich Mühe gegeben. Deshalb noch mal an Dich "Vielen Dank", auch im Namen der anderen Leser. Ich bin übrigens gerade aufgrund Deines Briefes felsenfest davon überzeugt, daß es eine spezielle Adapterkarte von

Panasonic/Matsushita gibt, oder zumindest gegeben hat. Das würde nämlich erklären. warum man überhaupt den Parameter "/sbp" (was wohl für "Sound Blaster Pro" steht) in der CONFIG.SYS angeben muß. Deshalb auch nach wie vor noch einmal die ernste Aufforderung, beim Kauf eines CD-ROM-Laufwerks auf den für die entsprechende Soundkarte benötigten Treiber und auch auf eine vollständige Beschreibung der Treiber-Parameter zu achten.

Soundkartenwahl

Ich besitze einen 486DX2/66 mit PCI und 8 MByte RAM. Ich würde ihn gerne ausbauen, zum Beispiel mit einer Soundkarte oder einem Modem. Dazu habe ich aber noch ein paar Fragen, die Ihr, so denke ich, leicht beantworten könnt.

Soundkarte:

Ich besitze Spiele wie zum Beispiel TFX (aufgrund Eures Tests gekauft), bei denen ohne Soundkarte in Sachen Ton überhaupt nichts läuft. Das ist aber echt blöd, deshalb brauche ich dringend eine Soundkarte, die leicht zu installieren ist und zu den melsten Programmen kompatibel ist. Was könnt Ihr mir da raten? Gibt es irgendwelche schwarzen Schafe bei den Herstellern oder sind manche Soundkarten "zu gut", also so gut, daß sie der normale Anwender gar nicht braucht? Ich will ja kein technisches Wunderwerk, das meine Finanzen sprengt, sondern nur eine einigermaßen gute Soundkarte, die meine Spiele mit Musik untermalt und mit der ich möglicherweise sogar meine CDs abspielen kann (CD-ROM Mitsumi FX001D, Double Speed).

Modem:

Ich würde sooo gerne meinen Computer mit der übrigen Welt, also seinen Artgenossen, verknüpfen. Deshalb habe ich auch hier einige Fragen: Was kann man mit so einem Modem denn so alles machen? Wieviel kostet die monatliche Anschlußgebühr der Post? Kann jemand anders dann auch auf meinen PC zugreifen, wenn ich ihn freigebe? Was ist der Unterschied zwischen zum Bei-

spiel Datex-J, einem Fax-Modem und Btx? Kann ich mit einem Modem auch Geschäfte erledigen, zum Beispiel Banküberweisungen, Versandhausbestellungen und anderes? Lohnt es sich, auf das von Euch angesprochene Video-Conferencing (Ausgabe 5/94, Seite 79, rechte Spalte, Zeile 37 des unteren Absatzes) zu warten? Und was hat es mit dem oben genannten auf sich?

Holger Röder, Filderstadt

Uffa, viele Fragen, die so leicht eben nicht zu beantworten sind. Fangen wir mit einfacheren an, der Soundkarte. Wenn Du kein CD-ROM bräuchtest, würde ich Dir zu dem ganz normalen "Sound Blaster 2" oder dem "Sound Blaster Pro" raten. Das sind Standardkarten, die bisher keine Probleme bereitet haben und mit denen jedes Spiel klarkommt. Der Sound Blaster Pro hat zwar einen CD-ROM-Anschluß, der aber für das von Dir angesprochene Mitsumi-Laufwerk nicht paßt. Allerdings hat das FX001D meistens einen eigenen Controller dabei (beim Kauf nachfragen). Der Sound Blaster Pro hätte dann trotzdem einen Vorteil. Du kannst die Audio-Signale über den Sound Blaster Pro laufen lassen, denn dieser hat einen eigenen Sound-Eingang für CD-ROM-Laufwerke. Diese Lösung hat aber den Nachteil, daß Du schon zwei Steckplätze für die beiden Karten benötigst. Wenn Du das nicht willst, brauchst Du eine Soundkarte, die einen Anschluß für das Mitsumi-CD-ROM-Laufwerk besitzt. Da kommen die Karten "Sound Blaster MultiCD", "Sound Blaster AWE 32", die "Sound Galaxy NX Pro 16" und die "Sound Galaxy Pro 16 Extra" in Frage. Gerade mit letzteren beiden Karten habe ich sehr gute Erfahrungen gemacht.

Kommen wir zu Deinen Modem-Fragen, Grundsätzlich ist ein Modem dazu da, um mit einem Verbindungspartner Daten zu übertragen. Also ähnlich wie sich bei einem Telefongespräch zwei Partner unterhalten, kannst Du mit einem Modem Daten an jemanden senden oder sie empfangen. Als "Gesprächspartner" kommen wohl meistens sogenannte Mail-Boxen in Betracht, in denen sich viele Gleichgesinnte Nachrichten hinterlegen und Public-Domain- und Shareware-Programm abrufen. An Gebühren fallen nur die Telefonbindung läuft nämlich über das Telefonnetz. Für gelegentliche Modem-Aktionen solltest Du einen sogenannten TAE-NFN-Anschluß haben. Das ist eine Telefondose mit drei Steckanschlüssen. Der "F"-Anschluß ist für das Telefon gedacht, die beiden "N"-Anschlüsse sind für Modems. Anrufbeantworter und Fax-Geräte reserviert. Wichtig ist vor allem ein postzugelassenes Modem, was Du an einem recht deutlich angebrachten "BZT"-Aufkleber auf dem Modem erkennst. Bei einem nicht zugelassenem Modem kannst Du üblen Ärger mit der Telekom bekommen. Die meisten Modems sind heutzutage sogenannte "Kombimodems", die Daten und Faxe über den Computer versenden und Empfangen können. Datex-J ist die neue Bezeichnung für Btx. Wenn Du Überweisungen oder Bestellungen durchführen möchtest. benötigst Du von der Telekom noch einen Datex-J-Zugang (in Telekom-Läden nachfragen oder zur nächsten Post gehen). Außerdem mußt Du bei Deiner Bank nachfragen, ob die einen Datex-J-Zugang zu Deinem Konto anbieten. Video-Conferencing bezeichnet dagegen eine Video-Verbindung, also so eine Art Telefon mit Bildübertragung. Technisch ist das inzwischen ohne Probleme machbar, aber es werden noch einige Jahre ins Land gehen, bis das für die Allgemeinheit erschwinglich und dadurch interessant ist. Darauf brauchst Du also nicht zu warten. Wenn Du Dir ein Modem kaufst, solltest Du eines wählen, das 14.400 bps mit den Standards MNP 2 bis MNP 5, V42 und V42.bis beherrscht.

gebühren an, eine Modem-Ver-

Cache as

Ich besitze einen 486DX/33 mit 8 MByte RAM, einer ET-4000 und einem Orchid "CDS 3110 DS"-CD-ROM-Laufwerk, Als Soundkarte tuckert eine Soundwave 32, ebenfalls von Orchid, im Kasten. Als ich vor einer Woche bei einem Freund war, bemerkte ich, daß sein Rechner (ebenfalls ein 486DX/33, 8 MByte) bei Spielen viel schneller ist als meiner. Daraufhin checkte ich mein System (BIOS, AUTO-EXEC.BAT, CONFIG.SYS) und optimierte alles. Leider konnte ich mein Problem

nicht beheben. PS: Selbst mein alter 386DX/25 ist bei manchen Spielen schneller als mein jetziger Rechner.

In Deinen (löblicherweise beigelegten) BIOS-Einstellungen sehen ich, daß der Prozessor beim Schreiben in den Cache zwei Takte benötigt (Cache Write Cycle Option: 2T). Das ist unüblich, denn dadurch läuft der Prozessor bei jedem Schreibzugriff in den Cache mit halber Taktfrequenz. Ich vermute mal, daß dort das Problem liegt. Nun bringt es vermutlich nichts, die Einstellung einfach auf einen Takt zu verändern. Das geht nur, wenn der Cache auch schnell genug ist. Bei 33 MHz Taktfrequenz ist ein Taktzyklus zirka 30 ns lang. Übliche Cache-Bausteine schaffen einen Zugriff in 25, 20 oder 17 ns. sind also schnell genug. Du müßtest vor dem Umstellen mal auf die Cache-RAMs schauen. Meistens findet man dort eine Angabe wie '-25", was auf 25 ns hindeutet. Außerdem solltest Du den Cache für den Video-Speicher abschalten (Video Cacheable Option: Disabled). Das verbrät nur unnötige zusätzliche Zeit für den Video-Speicher.

Amiga-Connection

Ich habe neulich beim Hardware-Händler "Conrad" in München einen "PC-Handler" entdeckt, der PC-Programme für Amiga oder Atari ST umkopleren kann. Gilt das nur für PC-Arbeitsprogramme oder kann ich dann auch das PC-Syndicate auf meinem Amiga 600 spielen?

Michael Winisch, Geretsried

Schön wär's. Leider kann man mit dem PC-Handler, wie eigentlich mit jedem Kopier-Tool, nur Daten von PC zu Amiga und zurück übertragen. Programme laufen deshalb leider nicht auf dem jeweils anderen Computer. Das hat was mit den unterschiedlichen Mikroprozessoren, der Grafiksysteme, der Soundausgabe, der Diskettenlaufwerke und mit allem weiteren zu tun, was einen Computer überhaupt ausmacht. Alle diese Komponenten sind nicht zueinander kompatibel, so daß ein Programm für einen PC mit der Hardware des Amiga nichts anfangen kann. Schlimmer noch, der Prozessor im Amiga wüßte

noch nicht einmal etwas mit dem Programm des PCs anzufangen, da er dieses überhaupt nicht versteht. Das ist ungefähr so, als müßten Du oder ich ein Gedicht auf chinesisch vortragen.

Soundkarte gesucht

Ich habe da eine Bitte an Euch: Ich möchte mir demnächst eine möglichst billige aber gute Soundkarte zulegen. Ich habe mir aus Prospekten und Angeboten einige mögliche Karten herausgesucht: "Raysound 16 mcd", "Escom Powersound 2.7", "Sound Blaster 2.0 Value Edition", "Logi Sound-Man Games", "Sound Galaxy BXII" und "Media Vision Pro Sonic 16". Kannst Du mir eine von diesen oder eine weitere Karte empfehlen?

Jan-Tobias Blobel, Hamburg

Kein Problem, aber einen Hinweis vorweg: Eine eventuelle Aufrüstung mit einem General-MIDI-Soundboard funktioniert mit den von Dir aufgelisteten Karten nicht. Solltest Du das vorhaben, muß Du Dir eine neue Karte kaufen. Jetzt aber zu den Karten. Bedenkenlos kaufen kannst Du Dir den "Sound Blaster 2.0 Value Edition", die "Powersound 2.7" von Escom und die "Sound Galaxy BXII"-Karte. Die beiden Karten von Logi und Media Vision benötigen zumindest einen Treiber in der CONFIG.SYS. funktionieren entsprechend eingerichtet aber auch. Die "Ravsound 16 mcd" kenne ich nicht.

Aufrüsten

Ich besitze einen Computer mit einem 486DX/33 und will aufrüsten. Ich habe so an einen DX2- oder DX4-Chip gedacht und nun meine Frage: Kann man den DX2/ DX4-Chip einfach auf das Board stecken, oder braucht man gleich ein neues Motherboard. Ich habe zwar einen freien Platz für einen Chip, der so groß wie der 486er Chip ist. Allerdings habe ich noch keine Sockel dafür. Jaroslaw Brawata, Hamburg

Wenn Du einen 486DX/33-Computer hast, kann es sein, daß das Board noch nicht für den DX4-Chip vorbereitet ist. In dem Fall brauchst Du auf jeden

Fall ein neues Board. Einen DX2/66-Prozessor kannst Du mit einem Intel-Overdrive-Chip nachrüsten. In dem Fall ziehst Du den alten Chip aus der Fassung und steckst den neuen hinein. Beim Ausbauen darfst Du die Pins nicht berühren, und Du mußt auch aufpassen, daß keines der Beinchen abbricht. Der leere Platz auf Deinem Motherboard ist vermutlich mal für einen Coprozessor von Weitek vorgesehen worden, den heutzutage niemand mehr benötiat.

Power Management

Neulich legte ich mir einen neuen Monitor zu (Highscreen LE 1564), mit dem ich auch sehr zufrieden bin. Aber leider wird in dem beiliegenden Handbuch sehr spärlich auf die Anpassung an die VGA-Karte eingegangen. So verlangt das Anpassungstool STLMODE.EXE meiner VGA-Karte (Diamond "Stealth 24x") neben der Einstellung der Bildwiederholfrequenzen auch noch die Polarisierung des Monitors (+/+, -/-, +/-, -/+). Hierüber schweigt sich das Handbuch des Monitors allerdings vollkommen aus. Deshalb meine Fragen:

1. Was ist das überhaupt, die Polarisierung, beziehungsweise welchen Einfluß hat diese auf den Monitor?

2. Mein Monitor läuft im Moment in allen Modi einwandfrei. Kann es trotzdem zu Problemen oder gar zu Hardwareschäden kommen?

3. Kann es sein, daß der Monitor die richtige Polarisation selbst einstellt, da ich zum Beispiel auch in einem Handbuch eines IBM-Monitors keine Auflistung über die Polarisierung fand.

Leider habe ich weder in der Power Play, noch in der gängigen Fachliteratur Informationen über dieses Thema gefunden, weswegen ich mich sehr über Euren Rat freuen würde. Warum macht Ihr nicht mal einen Beitrag über Monitore und VGA-Karten, da es vor allem über Monitore sehr wenig zu lesen gibt. Allein schon die Erklärung der verschiedenen Begriffe, wie "Horizontale/-Vertikale Bildwiederholfrequenz", "Polarisierung" und die Bedeutung der verschiedenen Auflösungsmodi wäre sicher recht interessant, wenn nicht gar hilfreich.

Eine letzte Frage noch zum ominösen "Power-Management" in meinem Monitor (auch hier glänzt das Handbuch durch wenig Informationen). Die einzige Information Ist folgende: "Es ist schwer zu sagen, wodurch die Umschaltung in den Stand-by-Modus nun erfolgt. sei es durch Hard- oder Softwaresteuerung." Wodurch wird der Monitor in den stromsparenden Modus gestellt? Ist der Einsatz zusätzlicher Software nötig? Wo gibt es diese? Oder ist der Eintrag im BIOS notwendig. über den ich vielleicht gar nicht verfügen kann?

Oliver Rehbein, Lüdenscheid

Deine Anregung um Thema "Monitor-Technologie" haben wir dankend angenommen. In einer der nächsten Ausgaben werden wir uns ausführlich mit dem Thema beschäftigen. Hier jetzt aber erstmal in Kürze die Antworten auf Deine Fragen:

1. Das Ganze nennt man nicht "Polarisierung" sondern "Polarität" und bezieht sich auf die horizontalen und vertikalen Synchron-Impulse, die ein Monitor von einer VGA-Karte bekommen muß. Der vertikale Synchron-Impuls "sagt" dem Monitor sozusagen, wieviel Zeit er zum Zeichnen einen kompletten Bildes hat. Bei einem normalen VGA-Bild mit 640 x 480 Pixeln wird dieser Impuls zirka 70mal in der Sekunde gegeben. Man spricht dann von einer "Vertikalfrequenz" oder auch "Bildwiederholfrequenz" von 70 Hz. Bildwiederholfrequenz deshalb, weil die VGA-Karte dem Monitor über eine Leitung im VGA-Kabel ein Signal gibt, wenn sie wieder von vorne anfängt, die Daten eines Bildes zu übertragen. Das Ganze gibt es nochmal für die Bildinformationen einer einzelnen Zeile, die der Monitor mit seinem Elektronenstrahl von links nach rechts aufbaut. Dieser horizontale Synchronimpuls teilt dem Monitor den Beginn der Daten einer Zeile mit. Bei einem VGA-Bild ist das 31750mal in der Sekunde, so daß man von einer Horizontalfrequenz von 31,75 kHz spricht.

Nun gibt es seit der Entwicklung der Standard-VGA-Karte von IBM viele Nachbauten mit teilweise erheblichen Verbesserungen. Unter anderem hat heutzutage jede Primitiv-VGA-Karte höhere Auflösungen als

640 x 480 Pixel und auch meistens mehr Farben als 256. Alle Zeilen eines Bildes müssen immer zwischen zwei Vertikal-Impulsen dargestellt werden (der Vertikal-Impuls sagt dem Monitor ja, daß er jetzt mit dem gesamten Bild von vorne anfangen soll). Wenn jetzt mehr Zeilen als bei niedrigen Auflösungen dargestellt werden müssen, die Zeit für ein gesamtes Bild aber gleichbleibt, hat eine einzelne Zeile zwangsläufig weniger Zeit zur Verfügung. Dadurch werden die Horizontal-Impulse bei einer höheren Auflösung schneller als bei einer niedrigeren gesendet, und deshalb steigt auch die Horizontalfreauenz.

Und jetzt kommen wir auf Deine ursprüngliche Frage zurück: Mit der Polaiität der Horizontalen- und Vertikalen-Synchronimpulse wurde älteren Monitoren mitgeteilt, wie sie die ankommenden Bilddaten zu verarbeiten haben. Was uns sofort zu Deiner zweiten

Frage weiterleitet.

2. Moderne Monitore messen einfach intern die Zeit zwischen zwei Impulsen, so daß sie dann automatisch wissen. wie sie das Bild darstellen müssen. Da ich vermute, daß Dein Monitor wesentlich weniger als 4 Jahre auf dem Buckel hat, wird er diese automatische Messung haben. Zu Schäden kann es im allgemeinen nicht kommen, und die Einstellungen der Polarität dürften bei Dir ohne Wirkung bleiben. Belaß aber die Einstellungen sicherheitshalber so, wie sie sind. Vielleicht kommst Du ja mal in die Verlegenheit, an die Speedstar 24X einen älteren Monitor anschließen zu müs-

3. Tut er nicht, siehe oben. "Power Management" bedeutet bei einem Monitor, daß er automatisch merkt, wenn er kein Bild darstellen muß. Das ist mit Sicherheit dann der Fall, wenn der Computer gar nicht eingeschaltet ist. Dann dreht der Monitor sich selber fast komplett den Saft ab; er geht in einen sogenannten "Stand-By"-Modus. Aus diesem erwacht er automatisch, wenn wieder ein Bildsignal vorhanden ist. Erfunden wurde das Ganze deshalb, weil viele Computerbesitzer ihren Monitor vergaßen abzuschalten, wenn sie ihren Arbeitsplatz verließen. Damit der Monitor nicht unnötig viel Strom verbraucht, schaltet er sich kurzerhand selber ab.

Alles klar jetzt, ja?

KLEINANZEIGEN

KONTA

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der Ausgabe 12/94 (erscheint am 09. November '94): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 30. September '94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der Januar-Ausgabe 1995 (erscheint am 07. Dezember 1994) veröffentlicht

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter. Bitte beachten Sie: ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

C64/C128

Verk. C64 + b. Floppy + v. Zubehör + 2 Joysticks + 35 Disks + Box; Gehäuse v. C64 u. Floppy s. schwarz. VB 280 DM! Tel. 033678/71052, ab 18 Uhr, Storkow

Verk. C128 + Floppy 1571 + Datas. + 2 Joyst + ca. 30 Spiele + 2 Boxen + Geos + kl. Comp.-Tisch + 2 Bücher + Maus m. Mauspad, nur zusammen, tur VB 1000 DM. Tel. 03631/604249, ab 18 Uhr.

Suche Iur C64 die Spiele Bard's Tale I, II, III, sowie Wizardry 1 (Proving Grounds of the Mad Overland), 2 (Knight of Diamonds), 4 (Return of Werdna), Tel. 08538/385

Suche für C64. Death Knight of Krynn, Elite, für je 20 DM, Tips und Tricks sind erwünscht. Tef. 030/9445239, ab 15.00 Uhr, Nico

Amiga

Verk.: M1 Tank PL, No. 1 Collec, BOB, Battle Hawks, Stormmaster, Wings, ADS, je 20,-, North & South, Iron Lord, Games Summer Edi, je 10,-, 100 % o.k., im orig. Kart.; Tel. 0711/ 333204

VK. Great Courts, Sensible Soccer, Trans World, Ghostbusters 2, Manchester Ltd. Europe, Barbarran, Space Ouest, Die Kalhedrale, Goblins 2, alle 25 – 50 DM, Tel. 07123/34617

VK. Larry 5, Willy Beamish. Der Patrizier, Jonathan, Bettle Isle, für CD 42; Nigel Mansell's W.C., Diggers + Oscar, alle Spiele 100 % o.k., alle 25 – 50 DM; Tel. 07123/34617, Daniel

Verk Amiga CDTV (Amiga 500 + CD-ROM-Laufwerk + Audio CD-Player) 1 MB RAM, 2 Laufwerke 3,5" + Zubehör, VB 450,-, Vortex AT-Emulator f. Amiga 500 100,-; Tel. 0201/ 224417

Verkaufe A500, 1 MB, Farbmonitor, 15 Spiele, z.B. Chaos Engine, Dynablaster, ca. 100 Leerdisketten und 12 Ausgaben Amiga-Games für 550 DM: Tel. 069/436276

Verk. Originale Gunship 2000 30 DM, Turrican 3 30 DM, Heimdall 2 (1200er) 50 DM, Falcon 15 DM, F19-Stealth-Fighter 10 DM; Tel. 0941/ 789466

Verk. orig Lost Patrol, Heli. Mission, WWF, Hollywood-Collection, 3 Spiele, Highway Patrol 2, Kult, Leg. of Kyrandia, Road Racing, Bangkok Knights; Tel. 06139/8665

Verkaufe Amiga 500 mit 2 MB RAM, 2. Laufw., Turbokarte, 68030 CPU, div. Originale wie Elite 2 und Die Siedler luf 800 DM VHB; Tef. 0451/ 603861 (Olaf verlangen)

Verk.: Amiga 600 HD, 40 MB HD, 1 ext. LW, 16 orig. Spiele, VB 500, – DM, Tel. 036691/3102, nach 17.00 Uhr

Achtung! Bin umgezogen. Alte Adresse: APCE-Software, Ola Brandenburg, Am Wendebach 3, 37581 Bad Gandersheim, Neua: Fischerhüttenstr. 81 c/d. 14163 Berlin

Verk Schwarze Auge, Elite 2, Pizza Con., Leg. o. Kyrendia, History Line, Pinb. Fant., Ashes of. Emp., Bane o. Cosmic F., Siedler, Pizza Con., Alien Breed Sp.: Tel. 08671/20985 Verk. org.: Space Hulk, B17, Walker, Combat Air Patrol, Assassin, Eye of the Beholder 1 + 2, Their F. Hour, Syndicate, Harpoon! Tel. 02041/ 686026

Verkaufe A4000/40 mit 6 MB RAM, 120 MB Festplatte, Syquest 44-MB-Laufwerk mit 3 Medien, Monitor, SCSI-Controller + 2 Joysticks, 2 Máuse, Abdeckhaube fúr Tastatur und c 350 Disketten fúr 4500 VB; Tef. 0212/17704

Verkaufe A500; 1 MB; 1084S Monitor; 100 Disk (davon 6 Originalspiele); 2 Joysticks für 650 DM; habe auch Super Nintendo; Tel. 02133/ 238101

Achtung – 0 Day Modem-Stuff zu verkaufen! Die neusten Demos/Intros und Diskmags etc.! Nur 100 % legale Software! Tel. 02571/55866 (Markus)

A2000, 52 MB, 5/8, 2 Laufw., 1 Ersatzlaufw., 24 Nadeld. Monitor mit Macke 600 Disk, Smartcard, Software, VB 1500; Tel. 02451/45857

Professionelle Textverarbeitung Kindword 3 original für 45,-- DM zu verk.; Tel. 08231/4939

Verkaufel Der Clou 45 DM, Sierra Socer 35 DM, The Humans Race Jur. L. 25 DM, KGB 30 DM, Manchester United Europe 25 DM, Tei. 0241/ 873486, 19–21 Uhr, nach Alex fragen!

Verk. Amiga 2000 + 3 MB RAM + PC-Karle + HF-Modulator + 3 LW (2 x 3.5 + 5.25) + 100 Disk + Maus + Joys. + div Zubehör, VB 900 DM: Tel 0431/14605, ab 17.00 Uhr

Verk. orig. Spiele Amiga 500 im Paket, Hunt Force Doctober 2, Robocop 3, Elite 2, Rampart und 2 CD out Solersystem, 100 Games, CD läuft auch auf CD TV, plus 1 PC Gameboxing, zus. 80,--, Tel. 0791/6314

Verk, Amiga 500, Joystick, Maus, Commodore, Farbmonitor für 450 DM; Tel. 02041/57056

Verkaufe zahlr. der neuest. Amiga-Gemes wegen Systemauflösung. Ihr könnt die Liste gegen DM 1, – Rückporto (Brielmarken) anfordern. Roger Spörke, Amdistr. 3, 97072 Würzburg.

Ong Spiele-Vision 15,-; Populous II, Face-off je 25,-, PGA-Tour, M+M III, EoB I + II je 30,-, Amberstar, BM Prof. inkl. Editorje 40,- DM, Tel. 0211/218890

Amige, ca. 50 Originalspiele, Top-Zustand, mit Anleitung, in Originalverpackung! Kostenlose Liste bei: J. Graudenz, Blindschacht 16, 45968 Gladbeck; Tel. 02043/34532

Verkaufe A500-Originalspiele zwischen 10-35 DM (z.B. Elite 2 35 DM). Liste bei: Nico Schönhardt, Marktplatz 4, 75385 Zavelstein

Verkaufe A500 1 MB Monitor 1084S ca. 200 Disks 120 Originale, viel Zubehör, NP ca. 10000,-, VB 3500,-; Tel. 07173/12162, ab18.00 für Andy

Verkaufe Amiga Originale, 120 Games zu ertragen bei Andy ab 18.00, Anstoss World, Cap Editor, Pang Sim City Civilisation, BMP 2.0 Mad-TV, Patrizier usw.: Tel. 07173/12162

Software für Amiga, sehr günstig. Liste gegen 2 DM Rückporto bei: Marten Schmidt, Hauptstr. 4, 21614 Buxtehude

Suche original Wings und Wings of Fury. Verk. auch Lemmings 2, Eye of the B 1 + 2, Zak McKracken, Castles, G.P. Circuit, alle Preise n. Vereinb.; Tel. 04779/376

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Verk. A500 + 1 MB + TV-Modu. + Joystick + Maus + Mauspad + 5 Originale + 20 Leerdisketten VK-750 DM, VR-400 DM, Tel. 0221/ 1701856, 19-23 Uhr, Sven

Battle Isle Historyline 40 DM, Gunship 2000 38 DM, Aufschwung Ost 38 DM, Emylin Hughes Soccer 19 DM, Circus Games 19 DM, Andreas Nadig; Tel. 07561/5867

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB Speichererweiterung, zwei neuen Mäusen + neuen Joystick und TV-Modulatorfür VB 300; Tel. 09181/20796

Verk. 25 original Games! Nur zusammen lür 220 DM, z.B. Elite 2, Money 2, Indy 4, Loom, Startlight 2, Katakis, Master Blaze. Ruft einfach an unter Tel. 02166/81304. ab 19 h

Verkaufe Amiga 2000 mit DOS-Brücke, Festplatte (40 MB SCSI), 3 Diskettenlaufwerken und Joystick, VB 1100,-, Sobastian Lemke, Tel. 05431/6570 (ab 14 Uhr)

Verk. HL 14–18, Civ. 1200, RR-Tycoon u. viele and. Superspiele. Alles Originale! Preise VB. Tel. 06625/8487 ab 16 Uhr Auch ältere u. vergriffene Progr

Verkaufe versch. Originalspiele ab 10 DM, z.B. Shuttle 40 DM, Battle Team 50 DM, Locomotion 10 DM. Elvira Arcade Game 20 DM, Tel. 09349/ 1407

Suche Hero Ouest Original + Anleitung. Angebote an Steffen Teigelack, Am Stedtgarten 4.

Ich suche die Onginalspiele Nitro, Paradroid 90, Gods u. Bat 2. Nur komplett mit Anleitung. Ich zahle sehr gut! Kai Stefan Bock, Danzigerstr. 63, 24148 Kiel

Achtung Sammler! Verkaule wegen Systemwechsel Amiga 1000, 2 Laufwerke, Farbmonitor, ca 250 Disketten, Bücher und Originalspiele, VB 1000,— Tel. 02595/9310

Suche Dungeon-Master-Originel für Amiga. Zahle gut. Heiko Kräling, Postfach 1373, 34483 Korbach, Tel. 05631/1096, ab 18 Uhr

Suche für meinen Amiga 500 20 MB Festplatte oder mehr. Zahle bis 100 DM. Tel. 02331/16468, möglichst in NRW

Ich suche die Originalspiele Paradroid 90 u. das Spiel Escape from Colditz nur kompl. mit Anleitung Zehle sehr gut! Vicente San Martin, Werftstr. 2, 24148 Kiel

Lothar Matthäus, HL 14–18, Syndicate je 30 M. Lemmings, Wizardry 6, Powermonger je 20 DM, Elite, Falcon je 15 DM, Archipelagos, Celtic Legends je 10 DM; Tel. 07251/55201

Tausche/verk. (20–30 DM): Syndicate, Cool Spot, Jaguar XJ, Cadaver, Course of Inch. Suche: Mortal Kombat, Elmania, Sensible S. Team 17 Col., Battle Iste, Tal. 09371/7621

Tausche mein Elite 2 oder Cannon Fooder gegen Dein Dogfight oder Dune 2, auch Ankauf und Verkauf. Suche Burntime für 35 DM, Infos unter Tef. 02484/2434

Verkaufe Originale: Legend of Kyrandia (Book one), Kings Ouest V (beide deutsch). Larry 3 (engl.) je Spiel DM 38,-; Tel. 0431/784176

Verk. A1200, 68882 FPU + 4 MB, 160 MB HD, AKF 50, SCSI, 8 Bit Sampler, Imegina 2, 4 Spiele OMA 2.0, Bücher, NP 3500/VP 2000; Tel. 0345/650010 (Matthias)

Verkaufe A1200 + 3 MB RAM + 260 MB HD + GVP 68030/40 MHz Turboboard + ext LW + Monitor + 10 Ongınalspıela lür 2000 DM; Tel. 08161/62912 (Ingo)

Double Dragon 3, Face off Icehockey je 15,-, Thunderhawk, Lotus 2, Premiere, Kathedrale, Shadowlands, Doodlebug, Zoom, Legend of Fearghail je 30,-; Tel. 04361/1238

Amige 1200 HD 40, 10 Mon. alt, mit umfangreicher, hochw. orig. Software (Final Writer, Pege-Stream, Turbo Print 3.0. Grafik-Samml., Spiele) NP 5500,-, VB 3000,-, Tel. 06541/5973

Lothar M 30, Bundesliga Man. Prof. 25 Syndicato 35, Civilisation 35, Wings 30, Lionheart 30, Siedler 45, Elite 2, Coom, Elvira je 30, Tel. 07256/8345

Suche Amiga 500 Festplatte mil 2 MB Speicher VHB 400 DM. Angebote an Torsten Schubert, Hauptstr. 45, 02794 Leutersdorf

Simon 60, Indy IV 40, Kyrandia I 30, Elite II 30, Ishar II 10, Ambermoon 50, James Pond II 20, Tel. 0345/49637, Olaf Rickers. Pestalozzistr. 42, 06128 Halle/Saale

Verk. Originale: GP Formel 1 Airbus A320, Sky III. Space Legends, Pinb. Dreams, Fant., Sens. Soccer + 20 weitere, kompl. DM 200, – (einzeln auf Anfrage): Tel 0941/82821

Erotik und Humor, beides erhält Leib und Seelel Wegen Systemwechsel löse ich meine erotische Lachparade auf. Je Disk 2,50, kein Schweinskram, Tef. 030/7934894

Suche Eye of the Beholder 2 (Amiga 500), als Gegenleistung Mad-TV oder Bargeld, tut einem Beholder-Fan was Gutes! Tel. 04922/3523 (Sven), ab 17.00 Uhr

MS-DOS

Verkaufo orig PC-Spiele: F14 Fleet Del. 75 DM und Pacific Strike 65 DM (+ Porto); Tel. 05237/ 89636, ab 18 Uhr

Verk. BMP, EM, Lemmings 2, Bards Tale 2, Hill Street Blues, Zac McKracken, Accolade in Action, Day of the Tentacle, Preise: 20–50 DM, Tel. 07724/7658

Orig. Theme Park dt. 55 DM, Ultima 7/2 D 35 DM inkl. kompl. Lösung, First Samurai 10 DM, DSA Z-Schicksalsklinge 55 DM, alle zuzügl. Porto, Mo.-Fr. 8–20 Uhr; Tel. 07021/6711

CD-ROM: Theme Park DM 60, -, Rebel Assault DM 55, -, Day of the Tentacle (kompl. dt.) DM 50, -, Critical Path DM 55, -, M+M Trilogy 50, -, EOB 3 DM 40, -; Tel. 02102/5977

Verkaufe: RCX Nebular, Laura Bow 2, Epic Body Blows, X-Wing, Priveteer, Kyrandia 1 (CD-ROM), Bards Tale Const. Set, Novell-DOS 7, Tel. 034328/38607, ab 18 Uhr (Patrick)

Verk. 486SX-25, 85 MB Festplatte, 3.5 Zoll LW, 4 MB RAM + Soundkarte + MS-DOS 5.0, Windows 3.1, PC-Tools 8.0, Ways 2.1 + Bücher + SVGA-Moni.; Tel. 08782/1492

Verk. 386-DX40, 4 MB RAM, 170 MB Festpt. 3,5 LW, 5,25 LW, VGA-Karte, Monitor. Tastatur für 1400 DM ab 15 Uhr, Tel. 0211/750404



POWER

KLEINANZEIGEN

Verk.: F1 GP, WC1 + Mis, Lands of Lore, Kyra 2, Freddy Ph., je 50, –, Simon Sorc, Sher. Holm., Term. Ramp, je 65, –, DOT, Privateer, Gob. 3, Sam + Max, je 70, –, 100 % o.k., Tet. 0711/33304

Verkaute aktuelle PC-Software (orig.), Liste enfordem: Andreas Weber, 40764 Langenfeld, Locher Weg 11, Tel. 02173/17409, ab 18.00

Verk. P. Strike 55, Speech 25, Pinball F. 35, Mantis 20, Seal T. 20, Dogf. 30, B-17:30, Silent S. 2:20, Sherlock H. 35, Special f. 25, Another W. 25, Tel. 07654/77631, ab 20 Uhr

Verk Tie Fighter 60, Ufo 55, Strike Com. 45, Speech 20, Tactical Op. 20, Atac 30, Kolumbus 45, Kingmaker 30, Megarace 45, Mortal C. SNES 55; Tet. 07654/77631, ab 20 Uhr

Civilization dt., DOS 35,-, 7 C. o. g. 30,-, Silverball 35,-, Conan-CD 35,-, Swotl-CD 35,-, Rebel Assaull-CD 60,-, Escom-Amipro 3.0 f. Win. 200,-; Tel. 07903/3820

5,25 Zoll-Disks zu verschenken (ca. 200), LW CD: Reb. Ass., EOB 1-3, Stronghold, Betr. Kron Disk: Arene, X-Wing, Xenobots, Campaign, High Command, SL 2000, Tel. 04471/87498

Habe Lösungen, Tips, Cheats und Cluebooks zu sehr vielen alten und neuen Spielen (auch Videospiele) günstig anzubieten. Anforderungen o. Liste unter Tel. 0228/333888

PC-User in Österreich aufgepaßt! Wir sind die Nummer eins in Sachen Games und User! Fordert eine Gratistliste an bei TSP, Postfach 1, A-9112 Griffen

Software aus Österreich (Spiele & Tools), Billistpreise, viel gibt's graftis! Will so schnell wie möglich alles loswerden! Peter Koch, A-5026 Aigen, Pf. 52

Achtung! Bin umgezogen. Alte Adresse: APCE-Software, Ole Brandenburg, Am Wendebach 3 37581 Bad Gandersheim. Neue: Fischerhüttenstr. 81 c/d, 14163 Berlin

286 PC, 50 MB, Spiele, Joystick, 500 DM VB (Giacomo verlangen), Tel. 09162/8568

Tausche CD-ROM-Games: TFX (englische Version) + Rebel Assault. Nehme auch Disketten als Tausch. Tel. 04104/4760 (nach Christoph fragen)

Verkaute PC-Originale: Kick off 3 45,- DM, Sensible Soccer 92/93 25,- DM, Strike-Commander CD-ROM 70,- DM, Goedecke, Hafenstr. 19, 38179 Walle, Tel. 05303/5435

Suche PC-Originale auf CD-ROM. Adresse: Daniel Springfeld, H.-Abels-Str. 2, 26892 Heede

Verkaufe, tausche Pacific Strike 60 DM, X-Wing 50 DM, Privateer 50 DM, Comanche 50 DM, EOB II 25 DM. Suche TFX/Comanche Dat. 1 + 2, Fifa Int. Soccer u.e.; Tel. 089/833014

Verk. Day o. I. Tentacle, Elshockey. Tomado, Rally, Gobhins 3 für 35 DM pro Spiel. Bei 2 Spielen 3 bei 3 Spielen 8 DM Rabett! Jan Wagner (Ulm); Tel. 0731/52865

Verk, 80486DX 2/66 VLB, 8 MB RAM, VLB-Grafikkarte, 540 MB Festplette, CD-ROM, Soundkarte, Joystick, div. Software, u.v.m.; Tel. 09402/6526, eb 20.00 Uhr

Tausche: Syndicate, Mad-TV, Might and Magic 4 + 5, Ulfima UW, Comanche, Monkey Islend, Stronghold; suche: Ultima 7/1 (D), Empire Deluxe, Warlords 2; Tel. 0391/603740

Verk. 386DX-40, 4 MB RAM, 105 MB Seagete HD, SVGA-Karte & Monilor, 3,5+5,25 Zoll Lfw., Maus + Joystick, Minitower, Soundgalaxy NX PRO, DOS 6.2 + Win 3.11 + Anw. 2300 DM; Tel. 05962/2234

Verkaufe 486DX 2 50 (66) 4 MB, 170 MB HDD, 64 Bit VGA, 2 MB, Pro Audio 16 SCSI, Double-Speed CD-ROM, 15 Zoll SVGA (65 kHz), Monitor, mut kompl. Zubehör 2500 DM, Tel. 0340/822478

Verk Ufo Enemy Unknow für 50 DM o. weniger. Bei Kauf Überraschungsdiskette dabei; Tei. 069/748934

Verk, Anstoß CD DM 55,—, Battle Isle CD DM 55,—, Pacific Strike DM 50,—, Front Page Football Pro DM 35,—, Pro Leg. Football DM 35,—, alle zggl. NN; Tel. 0211/400410

Suche Sex-Games oder Programme. Wer will seine Erofiksachen mir verkeufen? Tel. 0641/ 48547. Achtung Anrufbeantworter oder Grünberger Str. 198, 35394 Giessen

Verkaufe 486/66 MHz VLB System, 4 MB RAM, 260 MB HD, 3,5° LW, VLB-VGA-Karte 1 MB, VLB-Controller, Tasfatur, Minitower, wie neu, VB 1800,-; Tel. 0911/505463

Verk. ong. PC-Spiele: Kyrandia 2: 35,-, Lands of Lore: 40,-, Eye 1 + 3: 60,-, Space Ouest 5: 40,-, Steel Sky: 45,-, Dark Savant: 35,- und andere; Tel. 030/7846265

Verk VLB 486DX 33 MHz VLB Cirrus True Color Mitsumi FX 001D CD, Soundbl. 16 ASP, Waveblester NEC 4FG Monitor DOS 6.2, Win 3.1 + 5 Spiele, neu, Preis 7380, – DM, VP 5000, – DM bei Bobby; Tel. 07032/23501

Verk. 286 PC, 12 MHz, 1 MB RAM, 60 MB Festplatle, DOS 6.2, Mouse, Soundblaster + Bochsen, Tintenstr.-Drucker + sehr gute Originale! Verhandlungspreis! Tel. 0651/18218

Verk. Ultima 7/1 + 2; Mlght + Magic 4; je DM 45,-, Elife 2 DM 40,-, bei lan Kroiss; Tel. 06371/16493

Verk. Intel 486/66 MHz, 170 MB HDD, 3,5" u. 5,25° LW, SVGA-Karte u. SVGA-Monitor, Komforttastatur, mit original Software (auch Spiele) VHB 4000,-; Tel. 0441/501950

Suche Kennwort-Liste von "The Lost Vikings" und Spiel "The Furie of the Furies". Ab 29.7.94, Sa/So unter Tel. 0231/424745

420 MB Conner-AT (neul) 460 DM, Dott 30 DM, Privateer + Speech 60 DM, Tornedo 30 DM, Lands of Lore 30 DM, Eishockey Manager 25 DM, Tel. 07623/62430, abends

CD-ROM: Verk. Return to Zork, Rebel Ass, Maddog, The 7th Guest, Dracula Unleashed, Day of Tenfacle, je 70 sFr., auch 3,5° zu verk. Ruft: CH (0) 33/454516, Simon

Verk, alte und neue Software für PC, auch euf CD-ROM. Schreibt für eine Liste an: Marcel, P.O.Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (orig.)

Verk. für PC: Bundesl.-Manager Pro 37,-, Patrizier 37,-, Zeppelin 37,-, Anstoß 37,-, Verk. für Super-NES: Action-Repl. Pro 65,-; Tel. 02256/1319

Verk. orig. Spiele: Raptor, CD-ROM, Cyberrace, Syndicate, 2D1B/2D1,SF2 Comanche, Beneatha, Steel Sky, Tie Fighter, Wing C., Armada, System Srock, Delf AV, Preis auf Anf.; Tel. 08555/1717, Markus

Verk. orig. (3,5"); Atac u. Street Fighter 2, zu je 35 DM; Tel. 05132/6964 (David)

Verkaute: Pacific Strike + Speech Pack (70.–+ Porto), X-Wing-imp. Pursuif (10.–DM), UT, Teil 1 + 2, je 30.– DM + Porto, Karsten; Tel. 089/ 6695299

Verk. Schatz im Silbersee 35 DM; Stronghold 35 DM, 3 Soccergames 30 DM; Tel. 07471/ 5164

Verk. oder Tausch: BMP 2.0 + 2 Zusatzdisketten (50), Sensible Soccer (20), tausche beide gegen: Hattrick, BM3-Hattrick oder Fifa Soccer, nach Dennis Iragen: Tel. 0228/326515

Verkaufe/tausche: Corridor 7 40.-, Carnage 30.-, Dregons Lair 3 30.-, Worlds of Legend 30.-, Shadowlands 30.-, Battle Isle 1 Data 2 20.-, Ultima 8 Speech P. 30.-, Subwar 2050 40.-; Tel. 02482/1794

Verkaufe/lausche: Wizardry 7 30,-, MM5 40,-Terminafor R. 40,-, Privafeer 40,--, Populous 2 30,-, Mech Warror + Revenge + Inception 40,-PO4 50,-, Alien Breed 30,-, Rise of the Dragon 20,-, Tel. 02482/1794

Privateer + Speech 50,-, Righter-Fire 30,-, Space Ouest 5 40,-, Populous 2 40,-, Infrarot-Maus 50,-, Mad-TV 15,-, Novell-DOS 7 60,-, Space O. 4 30,- u.a.; Tel. 07644/6208

Verk. oder tausche: Laure Bow II 40 DM, Great Courts 215 DM. Lost in Time 1 + 240 DM, World Cup USA 94, Oscar 20 DM; Tel, 07240/8684 o. 07231/68516

Verkaufe: 486DX2-66, VGA, 4 MB RAM, MT, 230 MB Festpl., Monifor, 3,5" Floppy, Mouse + Tastatur für 2300 DM, O. Kiesel, T. 06758/6286

Verkaufe PC-Originalspiele: Theme Park (50 DM), Anstoß (45 DM), Rebel Assault (CD: 40 DM), Privateer (40 DM). Tel.-Nr. 07053/1286, verlangt Nico

Tausche/verk. Fifa Int. Soccer, Sim City 2000 DV, GS 2000, Fields of Glory, F1 GP, Indycar Racing, CD-ROM: Burning Steel, Megarace, Tobias; Tel. 07905/701, Fax 1274

Suche: The Road from Sumpter to Appomatox. Verkaute: Master of Orion, High Command, Clash of Steel, Heiko Opfer, Bergstr. 13, 36272 Niederaula; Tel. 06625/1586

Verkaufe original PC-Spiel Alone in the Dark II für nur 65 DM. Interessenten melden sich bitte unter Michael Eder, Riesa (Sachsen); Tel. 03525/734995

Larry 6, F. Pharkas, Kyrandia 2, alle DV, von 50 bis 55 DM, D/Generation 40 DM, One Step Beyond 30 DM, Test Drive 2 + Kurse 30 DM, Tef. 09003/2044, ab 17.00 Uhr

Verk. SVGA Monitor, 5 Wochen alt, für 400 DM (14 Z) + Soundblaster 16 für 150, atles neu. Angebote an Gerhard Putz, Tel. 0831/201082, eb 18 Uhr

Theme P. Ufo Hanse II Cannonf, Rüsselsh, Softwareman, Stronghold Ouarter Pole Rings Medusa G., Mad-TV, Sam Max, Fire Ice, Fr. Pharkas Civilisation; Tel. 0391/5675403

Verk, orig: Privateer + RF + Speech 100 DM, WC2+Sp. Op. + Speech 80 DM, E OB 150 DM. Suche: Privateer (CD-ROM), Swen Krohm, Tel. 02151/541779

Verkaufe F. Pharkes 45,--, Soundkarte 90,-, CPU-486/33 390,--, Indy 3 40,--, Hook 45,--, 1869 50,-, Game Pack 40,-, Virtuat Reality 40,--, Tel. ab 19.30 Uhr 08382/75995, Tasfafur 45,--

Fleet Defender F14 (50), Battle Isle CD (60), Schöne und das Biest (50), History Line (50), Team Suzuk (30), Syndicate (50), Gunship-Scenario (30); Tel. 0671/74221

PC: Sam & Max, Wizardry 7, Lemmings 2, Bundesliga Manager Pro, Ishido, Eric the Unready. Spellcasting 301; Tel. 09131/501162

Verk, Lands of Lore, Dark Sun + Space Hulk à 40 DM, Spellcasfing Pack 50 DM, Rebel Assault + Theme Park (CD) à 60 DM; Tel. 07352/8970, Frank

Verk, Sam + Max engl. CD 60 DM, Ultima 8 CD und Star Trek CD à 75 DM, Tel. 07352/8970, Frank

Tausche 7th Guest, Doom, Tornado, Eishokkey Manager, Space Ouest 5, Inca 1, Mad-TV. 2 gegen 1, ich suche: Buming Steel, Wings o. G., Mad News, Pacific Strike; Tel. 09371/69856

Suche standig neue Tauschpartner, tausche nur Original-Spiele. Sven Fritz, Hauptstr. 248, 63897 Millenberg

Verkeufe Rebel Assault (CD) 60,-, Ultima 8 (CD) dt. 60,-, StarWrifer 1 für Win. 60,-; Tel. 08456/8424, ab 16 Uhr

Verk. Dott, Tomado, Eishockey Manager je 30.–, 2 Medieboxen 3,5" je 20, ca. 100 Leerdisks DD/DS 3,5" VB, 3 Joysticks 10, –, versch. Amiga-Orig.; Tel. 09123/988028

Reunion 50, Kolumbus 45, Dune CD 60, Midl Kit Soundblaster 40, Terminator Rampage 40, Buming Steel 40, Journeyman Project CD 45, auch Tausch; Td. 06431/44096

Strike Comm. + Speech Pack (65), Falcon 3.0 (35), Silverbell (25), Indy Car R. (45) + N.N. (Doom); Tino Standke, Tel. 08459/30758, M. Kombat (45)

Tausche o. verkaufe Task Force 1942, Indy 4, Star Treck-Screensaver, suche X-Wing, X-Wing-Upgrade, B-Wing, Links 386+, SVGA-Kursel Tel. 039485/792 (Alexander)

Verkaufe Soundblaster Pro Deluxe für 140 DM und 3865X/16 + Monitor (ohne VGA-Karte) + Festplette 120 MB für 250 DM; Tel. 06103/1783

Verk. WC Academy. Privaleer, Battle Isle je 30,-, MUDS 10,-. Suche Archon Ultra + Vermeer; Tel. 09181/20796

Verk. 486DX2/66 VLB, 4 MB RAM, 420 MB Festpl., 14" Monitor, VLB Grafikkarte. 3,5" Laufwerk, CD-ROM, Mitsumi FX001D + Soundkarte 3500,-; Tel. 02325/797469

Verk. Wolfpack (CD), WC2, je 40 DM, Suche Syndicate + Miss, Disk, Alone in the Dark 2 CD, Sam & Max CD, Doom, Ullima 7,1 & U7,2; Tel. Ab, Fax 0431/685696

PC-Originale: Burning Steel 2, Tornado je 45 DM, CD-ROM: Aegis 75 DM, alles per Nachnahme, M. Ziegler, Tel. 09704/7421

Tausche: Sim City 2000, Theme Park, Sam & Max, Syndicate, Rüsselsheim. Ultima 8 + Speech, Mortal Kombat, Corridor 7. Suche: Siedler, Doom, Fifa Soccer, Tel. 06083/2086,

Verk, für PC Warlords 2 60,-, Perfect General + Scenario Disk D.v. 50,-; Tel. 09155/1281, ab 17.00 Uhr

CD-ROM: Summer Challenge + Winter Challenge DM 50, Lemmings 1 + 2, Return to Zork, Rebel Assaulf, Battle Isel 2 DM 75, Larry V + RedBaron + King's Ouest V DM 65, Tel. 04152/74140

CD-ROM. Space Ouest IV DM 45, Ishar 2, Trensarctica, DM40, Black Gold, Winzer, Invest, Rings of Medusa, Return of Medusa, Transworld, Rolling Ronny, DM30, Tel. 04152/74140

Police Ouest IV, Empire De Luxe, Reunion, Cannonfodder, Pafriot, BAT 2, St. Hotelmenager, Theme Park, Die Siedler, Hired Guns, Monkey Island 2, Zeppelin, Lemmings 2 DM 60, Tel. 04152/74140

Sensible Soccer, B-17 Flying Fortress, Comanche Deta 1, 2, ATAC, Dune I, Eye of the Beholder I, Lure of the Temptress, Fire & Ice, Eight Ball De Luxe, Sim Ant, Sim Eerth DM 50, Tel. 04152/74140 Monkey Island I, Budokan, Street Fighter 2, Pirates, Space Ouest II, Police Ouest II, Larry 1, 2, 3 DM 40, Pacific Island, Storm Master, Wizkid Grand Prix Unltd DM 35, Tel. 04152/74140

Crime Time, Elvira 2, Great Courts 2, North & South, Summer Challenge, Shanghai 2, Chessplayer 2150, Loom, Midwinter 2, Eco Ouess, Return of Medusa DM 30, Tel. 04152/74140

Verk. PC-Orig. Indy IV 60,-. Anstoß 50,-., D. o. t. T. 60,-., u.v.a.; Tel. 0671/65933, Micheel verlangen

Suche Power Play-CD 3/94-5/94 für je 6 DM, CD-Player #1 u. #2 für je 8 DM, nur in gutem Zustand. Angebote an E. Schroff, Jacob-Diel-Str. 6, 55452 Rümmelsheim

Verk. Maniac Manison 2, Eishockey Manager, Sfronghold, Eco Ouest, Populous, Preis VS, evtl Tausch. Suche: Die Siedler, Merchant Prince, Tel. 069/5074735

Verk Star Trek 2, Pirates G, SC2000, Gabnel Knight, Inca-CD, Mad Dog McCree-CD, Rebel Assault-CD, Indy Carje 50 DM; Tel. 04505/813, Thorsten verlangen, alles auf VHB

Verk. Rebel A., Stronghold, Bund. Man. profur 65 DM, 60 DM, 40 DM. Tausche SS2 gegen Wizardry 7 (dV) oder 35 DM. Suche Wings of Fury; Tel. 09503/4249, ab 17 Uhr, Matthias

Verkaufe Space-Hulk, KGB und Battletech, The Crescent Hawks, Revenge für zus. 50,- DM, Sven Behlich, Aug.-Bebel-Str. 110, 04668

Verk. Elite 2-Frontier 45 DM & Bane of Cosmic Force 25 DM. Sönke Neise, Hagenbeckstr. 11, 22527 Hamburg; Tel. 040/4917218

Verk. je 35,– Might & Magic 3, Might & Magic 4, DSA-Schicksalsklinge, Gunship 2000, Harrier JumpJet, Comenche, Elite 2, Epic, Terminator, Rampage, ab 19.00 Uhr, Tel. 0431/321250

Verk. je 35,- WC Academy, Ultima UW1, Gatewey sav Fronfier Pools of Darkn., Secret Silv. Blades, Death Knights Krynn, Eye of the Beholder 1, eb 19 00 Uhr, Tel. 0431/321250

Verk. je 35,- Rex Nebular, Alone in the Dark 1, Space Ouest 4, Star Trek 25th, Police Ouest 3, Eric Unready, PH Battletech, Links 386, eb 19.00 Uhr, Tel. 0431/321250

Verk. Je 45,- Lands of Lore, F15-III, Ultima UW2, Space Ouest V, L. Larry VI, Indiana Jones IV, je 25,-, Buck Rogers 1, LHX, Elite Plus, ab 19.00 Uhr, Tel. 0431/321250

Verk. Wing Commender 1 + Mission 1 + 2 65,— Wing Commander 2 + Speech + Mission 1 + 2 90,—, X-Wing + Mission 1 + 2 80,—, Ultima VII 1 + 2 + Zusatz 1 + 2 130,—, ab 19.00 Uhr, Tel. 0431/321250

Verk. je 25.–, Jetfighter 2, Terminator 2029, Nova 9. Hongkong Mahjong, CD-ROM je 60.– Iron Helix, Inka I + II, The 7th Guest, Thomas Erkens, eb 19.00 Uhr, Tel. 0431/321250

Suche PC-User zwecks Erfahrungsaustausch und Clubgründung! Rufdoch mal an! Tel. 02268/ 3853 (Thorsten)

Tausche/verk.: BM Hattrick, Micro Mach, Privateer, Halloween H. 1-4, Dune 2, Sens. Soccer, Ween, Prehistorik 2, Wing C2, Indy 4, u.v.m. für 15-45 DM; Tel. 06028/1317 (Jens)

Suche Mitsumi CD-ROM-Controller (VB); Tel. 030/5590519 (Mano)

Verkaufe: Wing Com. Delux = 20,-, Wing Com. 2 + SO 2 + Speech = 30,-, Privateer + Speech = 50,-, Strike Com. CD = 70,-, History Line = 25,-; Tel. 07242/1473

Verk. orig. SC, Privateer, Comenche, Indy 4 je 50 DM, alle 4 nur 180 DM, Tel. 0201/712120 (Manuell)

Verk.: UFO (dt.) 50,-, KO6 (dt.) 35,-, U71 (dt.), 30,-, Doom 30,-, Sensible Soccer 30,-, Sim Earth 30,-, Lerry 5 25,-, Armour Alley 20,-, First Samural 25,-; Tel. 0661/34480

CD-ROM Strike Commander, Comanche, Rebel Assault, Burning Steel DM 60 + NN + Porto; Tel. 0211/655102

0211/655102

Pacific Strike + Speech DM 70, Pacific Air War 1942; Sim City 2000, Tomado DM 50, Burning Steel, TFX, Empire De Luxe DM 40, Atac DM 30 + NN + Porto; Tel. 0211/655102

Verkaufe Originale (D): Comanche 50.-, MM3 35,-, Kyrandia 1 40,--, Indy 3 45,--, Monkey 2 40,-- Das schwarze Auge 1 45,--, PC-Mensch 2.0 50,--; Tel. 09852/795, eb 18.00 Uhr

Xauth 40.-, Valhalta, Obitus je 20.-, Shareware CD-ROMs 20.-, u.a. suche alte Rollenspiele (Ulfime 1-6, etc.). Tausch gegen Might + Magic 5, Inhent; Tel. 0621/577364



KLEINANZEIGEN

Verkaufe ong. CL Soundblaster De Luxe 2.0 mit Aktivboxen, Anschlußkabel für die Stereoanlage, viel Software, nur 4 Wochen alt! Nur 160 DM, ab 18 h, Tel. 09251/3747, Andy

Verk. M. Mansion 2 40 DM, Al Ouadim CD 40 DM, Body B. 35 DM, Mastersystem + 10 Spiele 450 DM, Tel. 09261/91356

Verk. PC-Onginale: TFX/50, Subwar 2050/50, Police Ouest 4/60, Die Siedler/60, Silverball/ 30, tausche auch Spiele. Bilte anrufen unter Tel. 07822/7056 (Rall)

Verk. T.F.X., Dott, Tornado, Flashback je 40 DM. Tausche auch gegen Red Baron, Strike Com. oder Sam u. Max; Tel. 069/5961290, fragt nach Tim!

Verk. PC-Ong. Cannon Fodder 40, – DM, Softw. Man. 40, – DM, Stunt Isl. 35, – DM, Seal T. 25, – DM, CD-ROM. Rasenmäher-M. 50, –, 7lh Guesl 40, – DM, Tausch mögl., Tel. 05351/41795, ab 17 h

Bieta für PC deulsche Ver/Anl.: Sinke Com., Tornado, Day of Tentacle, Alone in Ihe Dark, Eishockey-Manag, ab 25,- DM evtl. Tausch (auch CDI); Tel. 09184/634

PC-Orig. F-14 Fleet Defender, Comanche CD, Mad Dog Mc Cree, 1942 Paw, Burning Steet 2, Cerrier at War, Willy Schicker, Kirchplatz 16, 94209 Regen

Crative Labs SB 16 Basic + Creative Labs SB Lautsprecher VHB 185 DM, Gravis Analog Joyslick VHB 60 DM, alles neu & 100 % o.k., Bonn, Tel. 322586, Mo.-Fr. 15–20 Uhr

Aufgepaßt! Ich habe jedes PC-Spiel (nur orig.) mit 50 %! Preisnachlaß des Neupreises! A. Armbruster, Rohrackerstr. 118, 70329 Stgt., Liste gg. Rückp.!

Indy 4 45 DM (dV), Privateer 55 DM (dA), Sybex MS-DOS 6 Buch + Disk 32 DM, 2869 echt Klasse 40 DM (dV), alles 99 % o.k., zus. sehr gunstig, Bonn 322586, Mo.–Fr. 15–18 UM

Verk./tausche Indycar, R-Tycoon Deluxe, F16P, F15 III, GS200 09+ Mis. Disk, Red Baron, TF1942, A-Train, Falcon 3.0 F/A Homet Deta Disk, alles Original, Tel. 03765/16304

Tausche: Comanche, Anstoß, B17, War in Ihe Gulf, Pirates, Freddy Pharkas, Kings Ouest + V gegen Sam & Max, Zeppelin oder andere; Tel. 04221/20685, F. Brunn

PC-Orig. + N.N. Tornado 60,--, Wing Com. 1 40,-, Wingcom 2 50,--, Pine H. Linksk. 20,-, Pinb. Dr. 50,--, Red Baron 40,--, Amour Ged. 50,--, Fairy Tal 50,--, Ashes 50,--, M.U.D.S 40,-Tel. 02822/52415

Verk, Indy 4, WC 1 + SM1 + 2, WC 2 + SO1 + 2, Privateer, Speech, Strike C + SO1 + Speech, Comancha, Gunship + Felcon - alle inkl. Missiondisks, BPage 4, alles åußerst günstig; Tal. 09161/5198

Verkaufe original Mortal Kombat für 50 DM und Wing Commander Special Op. 1 für 20 DM¹ Tel. 089/8544000 (Ulrich)

Verk./tausche: Sensible Soccer 40.-, Spellcast. 301 35.-, St. Commander-Mission 1 35.-, Iron Helix 60.-, Swoll: HE 162 25.-, Suche: Time Ouest, Tel. 08593/8174, Michael

Footbellm. 3 (20), M1 Tank (20), Sim Life (60), Star Control 2 (30), Global C. (20), Battle Isle 1 (25), CD: Hits f. Six Vol. 1 (50), Vol. 2 (50) + Versand; Tel. 0561/41465

Theme-Park 80,-, Rebel Assault CD 60,-, 386DX40 4 MB, 120 MB HDD, 1 MB VGA, Soundbl., 5,25 + 3,5 * FD, Monilor, Joystick, Boxen 1500,-; Thomas, Tel. 02941–24326/79819

CD: Der Planer, Wolfpack 70 DM, 3,5: Lands of Lore, X-Wing 60 DM, Lagnarok 20 DM, Time Ouest 10 DM; Tel. 02473/1565

Stop! Vark. SVGA-Monitor Goldstar 1460, Preis: VB, verk. orig. Spiele zu je 35 DM, z.B. Lemmings, Aces of Pacific, Swotl, WC, SO4, Task Force etc.! Tel. 08841/8816

Verk. Comanche + Mission Disk (65,--), Space Legends (Elite Plus, Wing Commander und Mega Traveller i) 20,-, Wall Street Manager 50,-Tel. 02151/501041, Wochenende

Verkaufe: Gunship 2000 50 DM, GS 2000 Datadisk 50 DM, Sensible Soccer 35 DM, Lothar Matthäus 40 DM, Wall Streel Manager 50 DM, Patrick Schmidl; Tel. 069/479034

Verk./Lausche für PC Ishar1 20,- DM, Valhall. 25,- DM, Wizardry 5-7, zus. 50,-- DM, Planets-Edge 25,- DM, Wizardry 6 25,- DM, Doom CD-ROM 30,-- DM, Strip-Poker CD-ROM 40,-- DM; 721,6721,6 386SX16, 1 MB RAM, 42 MB HD, 3,5 + 5,25 Laufw. + original DOS 5.0 Disk (5,25) + Silent Service II DA (onginal) für 600,- DM (+ VGA + Gamecard + Ouickshot Joyst.), Tel. 03461/ 503795, ab 19.00 Uhr

Super-Spiele-Power Mortal Kombat Disk für DM 40,-, Comanche Disk 1 und 2 für DM 50, Indy Car Racing Disk 40,-, Mad Dog Mc CD für 40,- DM (alles Orig. Disk/CD) plus Versand, Mike K., Tel. 0202/403500 (Mo.-Fr. 17-18 h)

Verk. orig. Ufo 50 DM + Elile 2 40 DM, Tel. 02292/3789, ab 18.30 Uhr (Darko)

Originale: Battle Isle 2 50 DM = Diskettenversion, Shanghai 2 + Team Yankae 20 DM, zusammen, Wiso-Steuer 93/94 30 DM, PC-Joystick 5 DM; Tel. 07073/1259

Verk. 486DX 50 (nur Tower) leicht defekt, DOS 5.0, Win 3.1, Tools, Sound- u. Grafikkarte nur 500,- DM; Tel. 09448/239, Oliver

Suche Tauschpartner für PC-Softwara: Listen an: Ernst Fürtaller, Postfach 38, A-4775 Tauf-kirchen Austria

Verkaufe PC-Originale: Frontier 45 DM, Starlord 45 DM, Star Legions 30 DM, World Cup 94 (CD-ROM) 40 DM, Tel. 06247/431 (ab 16.30 Uhr)

Werdet Milglied im Meininger PC-Fan-Club! Leistungen: Mil. Clubmag 4 Disk, Shareware Pool ... Infos: R. Pfeiler, Weingartental, 98617 Meiningen, 1 DM in Briefm.

Suche für PC: SSI-Oldies, Battle of Napoleon + Sons of Liberty, Tel. 05171/16706

Verk. Orig : Dark Sun, Star Control 2, Syndicate Mission Disk, Battlelsle 2, Terminator, Rampage, Lands of Lore, Novell DOS 7, Preis nach VB; Tel. 0919/1/5108

Verk. drv. orig. PC-Spiele Software, z.B. Software-Manag. Suche CD-ROM-Spiele, z.B. Battel Isle 2, Outpost, Anstoß, Rebel Assault; Tel. 05042/75248 (Ivo)

Motherboard 386/SX 18 MHz, 2 MB RAM für 500 DM zu verkaufen, DSA 1 40 DM, Eye 1 30 DM, LSL6 40 DM, Monkey 2 30 DM, Tel. 08177/ 598, fragl nach Christoph, abends

Verk. 42 MB AT-Festplatte 50 DM, 3,5" LW, 35 DM, 4x256 KB Simm/zus.55 DM, 5/W-Scanner 64 Gr.St. (i. auf 256) 80 DM, 7th Gyest CD (mit Video) 60 DM, Sam & Max 50 DM, Tel. 08662/62820, ab 19 h (Martin)

Verk. 386DX 40 210 MB Festpl. Desklop 3,5 Zoll-Laufw. + 20 Spiele + Soundblaster+ Mouse + Warrior-Joystick+ 14" strahlungsarmer Monitor + Mousepad, Volker Held, Tel. 05275/1326, 2000 DM

Suche Bundesliga Manager Hattnck, Indy Car Racing, Rüsselsheim und Software Manager in deutsch; Tel. 04231/63868, Preis n. Absprache

Privateer, Pirates Gold, Siedler je 50,-, Comanche 40,-, Indy 4 30,--, Powermonger 25,-, 1869 20,--, Sim Ant 15,-, Space. Ho. 25,- + Porto u. Verp.; Tel. 07157/67487, Sa./So.

Verk. o. tausche Orig. inkl. Anl. + Verp.; Clvi Synd., B. Aldrin, Unch. Walers, Theme Park, Zeppelin, Siedler, Foolball Pro, suche Mad News, 1869, F. of Glory; Tel. 0921/48662

PC-Originale: Zak, Powermonger, Monkey 1, Shadow Caster, Legend 1 + 2, Indy 3, Wizardry 7, Doom, Dungeon M., DNO Krynn, Ullima 4-6 zwischen 15-40 DM, zusammen 270,-; Tel. 07042/22983

Biete Pacific Strike, suche Pacific Air War, orig. Softwara versteht sich; Tel. 0471/37385

386SX-20, 40 MB Festplatte, VGA-Monitor Soundbl. 2.0, 3,5 + 5,25 Laufwerk, DOS 5.0, Win 3.0, Sam & Max, Larry 2, Lemmings, Joy., 1000 DM; Tel. 05461/61029 (Marc)

Verkaufe: Mega Drive + 3 Spiele, Preis nach VB, Schachcomputer Mephisto NP 250 DM, VB 130 DM, 5 PC-Spiele, einzeln oder komplett 80 DM, Tel. 07907/7691

Verk. PC-Orig.: Siedler, Carriers at War 2 (je 45 DM), Empire Deluxe, Dark Sun, Shattered Lands (je 40 DM), 5 DM Porto, Klaus Bartsch, Tet. 07071/78236

Day of Tentacle 40, Tomado 40, Eishockey Manager 30 u. Rebel Assault 60, T. 0345/49637, Olaf Rickers, 06128 Halle, Pestalozzistr. 42

Verkaufe PC-Original Chical Path (CD-ROM) für DM 60,-; Tel. 0821/662922

Originale à 30 DM, WC2, Incr. Toons, Burntime, Indy 4, S. Soccer, Sam & Max, Comanche Mis. 2, alle dt. Suche Anstoß, NHL-Hockey, BMP 2.0, Stefan Hauser, Lessingstr. 4, 02625 Bautzen

Verk. 486DX-33, 8 MB RAM, 105 MB HDD, 2 FDD, SVGA-Karte + Monitor, DOS 6.2, Soundblaster Pro, Zubehör, Spiele, VB 2000,— DM; Tel./Fax 02202/42185 Verkaufe: 486SX-25-Motherboard mit ISA-Bus, 486-SX25 Prozessor, ohne Arbeitsspeicher, Angebote an Tel. 03491/661129

Verk./lausche orig. Indy Car Racing 40,-, Strike Com. 40,-, Jordan in Flight 30,-, PC-Mensch 30,-. Suche Elite 2, Sub 2050, Epic Pinball 1 + 2, Tel. 0941/82821

Verk. Outposl, SO5, SO4, LSL3+5, KO5, PO3, Battle Chess 2, Nova 9, Global Conquest, S201, Motherboard 386DX 33 + Coprozessor, Tel. 07322/23191

Verk, Ultima 8 + Speech Pak, dt., 75,-, Terminator Rampage 40,-, Shadowcaster, Comanche, je 30,-, CD-ROM: Day of Tentacle 50,-. Alles dt., neuw.; Tel. 0471/88209

Aces over Europe und Aces of the Pacific gibt's bei Philip, Tel. 089/6792511oder bei OBI. Preis ca. 35 DM

Verk./tausche: PC-Orig.: SC 2000, Syndic. M. Island 1, P. Fantasies, Suche: Siedler, Indy Car Rac., P. Gold, Castles 2, Prince o. P.2, A.i.t. Dark 2, Frontier; Tel. 06136/7330

Verk. Theme Park, PC-Tools 8.0, Batlle Chess 2, Coprozessor, Board 388DX33, ET 4000, SO5, SO4, KO5, PO3, LSL 3 + 5, Nova 9, Return of Medusa, Scenario, S201; Tel. 07322/23191

Tausche PC-Spiele. Habe u.a. Lands of Lore, Sım City 2000, Day of the Tent., Civilization und Theme Park; Tel. 07072/8801

Verk. Originalspiela für PC: Patrizier, History-Line, Sim Ant, usw. Infos unter Tel. 07152/ 52877

Verkaufe/lausche: NHL, Drac, Alien, 2002, WWF Kyrandia 1, Lotus 3, Goal, Yo!Xoe!, Hook, u.v.m. Tausch gegen: Siedler, Civilisation, Doom, Benelha Steel, Turrican 2, u.v.m.; Tel. 0631/25572

3 gegen 1; biete PC-Orig : Aces of the Pacific + Gunship 2000 + Their finest Hour (Battle of Britain) für 1942-Pacific Air-War, zu ertragen in Halle unter Tel. 0345/649429

Slar Trek Club Vellmar – alles für PC, Star Trak – Next Generation – DS 9. Hunderte von Grafiken'in violen Formaten, außerdem Sounds und Spiele, Kalalog bei M. Steinmetz, Triftslr. 24, 34246 Vellmar

Verk. Tony La Russa 2 (40 DM), Hardball 3 (20 DM). Suche Al Quadim, Hand of Fate, Railroad Tycoon Deluxe. Tausch möglich: Tel. 05223/73490

Verk. Sim-City 2000 (60 DM), Fifa Soccer, Goblins 2, Goblins 3, Tetris Gold Collection (je 50 DM), Powermonger, Ultima 6 (je 20 DM), Marco Rullkötter; Tel. 05223/73490

Red Slorm Rising gesucht! Auch auf CD! Tausche/zahle gul! Thorslen Westarwelle, Galgenkämpen 38, 32839 Steinheim, Tel. 05233/5997

Varkaufe für PC Der Clou 55 DM und Eishockey Manager DM 25, Tel. 069/835162

Diamond Speedstar Pro ISA VGA-Karte. Eine der schnellsten ISA-Karten: 100 DM; Tel. 06624/ 5283

486DLC40, 4/420 MB + 80 MB SCSI, DOS 6.2, Win 3.1, SVGA-Karte + Monitor, 3.5 + 5.25 FDD, Maus, Star LC 10 Drucker, SB Pro + div. Spiele, z.B. Privateer, KGB, 1690 DM; Tel. 04532/6983

Verk. preisw. ong. Soft- u. Sharewara aus priv. Sammlung, Kalalog anfordern, H. Damm, Asternweg 12, 04209 Leipzig

Verkaufe PC-Original Theme Park ab 80, – DM, SC 2000 (VB). Angebote an Tel. 06131/883188, ab 14 Uhr

CD-ROM-Spiele: Rebel Assaull, Megarace, SIrike Commander, Iron Helix, 7th Guest, Comanche, Sim City 2000, Jurassic Park, je 69,-, Ultima 8 79,-; Tel. 06057/1237

Verk, 466 DX-50, 4 MB/210 MB, Sound-Blaster Pro, CD-ROM, Doubble Speed, 1 MB VGA-Karte, 15" VGA-Monitor, VB 2650 DM (NP 4500 DM), Malthias Speer, Tel. 02151/756383, ab

Verkaufe Underworld 2 (45.–), suche Ouest for Glory (alle Teile), Tel. 05045/432

Verkaufe Ultima 8, M&M Clouds of Xeen, LGO Phobos 2, Wizardry 6, Lands of Lore, Monkey Island, Pools of Darkness, Ch. of Krynn, Tel. 02506/1726

Verkaufe oder tausche Kings Ouest 6, Indiana Jones 4, Lothar Matthäus. Angebote an André Frındl, Waldstr. 40, 17367 Eggesin. Suche Sherlock Holmes 2, Police Ouest 40.3 Suche: Pizza Connection, C. Kolumbus, der Patrizier, Pirales Gold, Hanse Deluxw, Horde, Theme Park, Cool Spot, bis 40 DM, Ihr erreicht mich unter Tel. 05745/2604

Verk. orig. Theme Park 60,—, Form. One Grand Prix 40,—, Special Forces-Transarctica-Flames of Freedom, zusammen 50,—; Tel. 08064/1007, Markus Huber

Atari ST

Colonel's Bequest, Cruise for a corpse, Street Fighter 2, The Games '92, Fire & Forget 2, Gunship, Fighter Com, Ishar 2, Strike Fleet, Push over, One step beyound, DM 40. Tel. 04152/74140

Monkey Island, Sensible Soccer, F-19 Stealth Fighter, Lotus 1+2+3, F-15 Strike Eagle 2. Knights of the sky, Space Ouest 1, Cadaver + Payoff, Prince of Persia, DM 50. Tel. 04152/ 74140

Theme Park, F-29 Retaliator, Larry 1, 2, 3, Robocop 3, M-1 Tank Platoon, Space Quest 1, 2, Jack Niklaus Golf, Lure of the temptress, Robin Hood, Sleepwalker, DM 40. Tel. 04152/74140

Sherman M 4, Killing Cloud, Test Drive 1, 2, Time Machine, Space Simulator, Master Blazer, Xenon 2, Pinball Magic Deathrap, Starghder 2, Operation Harrier, Wipe-out, DM 30. Tel. 04152/ 74140

Murders in Space, Dick Tracy, Foolball Simulation, Blue Angel, Spherical, Grand Monster Slam, Stryxx, Karate, Darts, Barbarian 2, Hell Raiser, Soccar King, DM 25. Tel. 04152/74140

Atan 1040 STF + Monitor SM 124 + Maus; div. Originalspiele, zw. DM 10 und DM 30, Preis für Atan + 10 Spiele: VB 400,-. Tel. 030/8224442, abends

Verk. ST1040 mlt Software. Zweitlaufwerk, Handyscan mit Treibersoftware, 4 MB Ram, Speichar für 500 DM. Christian Hoddow, Wiesensir 10, 17509 Netzeband

Suche Spiele für Atari ST 1040, insbesondere WWF 1 + 2, Kreiser, Schiffeversenken, Goll, Flipper, Strippoker und Unterhaltungsspiele. Tel. 0209/274020

Verk 3D-Konstruktion-Kit; das Original, in deutsch: Mil Einfeltungsvideo. Schaft dir deine eigene Welt! Nur 80 DM. 1 MB ertorderl. Mark Althoff, Ostenl. SIr 42, 33129 Delbrück

Verk.: 1040 STFM + SM124 + Mouse + Bücher für 700.– DM. Tal. 07121/52999

Game Boy

Verkaufe GB-Spiele: World Cup, Godzilla, Turtles 1, WWF, Golf, Dr. Mario, Solarsfriker, Spanky's Ouest je 15 DM. Ruft an: 06082/2696, Iragt nach Arne

Verkaufe Game Boy mit 3 Spielen (F1-Race, WWF Superstars und Tetris) mit Lightmax für 150 DM. Florian Schick, Staufenbergstr. 2, 74223 Flein

Verk. Game Boy + Zubehör (Koffer + Kopfhörer + Dialogkabel). Game-Boy-Spiele: Nemesis 2, Super Mario Land, Superrac ProAm u.v.m. Tel. 02235/5986, ab 15 Uhr

Game Gear

Verk. Game Gear ınkl. 11 Spiele, z.B. Sonic, Columns, G-Lock, Tazmania, GP, Ninja Gaiden, Wonderboy für 400,– DM Tel. 04681/3293

Sega Game Gear m. Akkupack, Netzteil und 10 Spielen: Columns 1 + 2, Out Run, Ninja Gaiden. Marble Madness, Ax Battler, Wonderboy u.a. NP 950,-, VB 490,-. Tel. 06692/7935

Verkaufe Game Gear mit 7 Spielen, Lupe, Netzteil, neuem Batteriepack, VHB 400,- DM. Tel. 07131/34289

Aufgepaßt! Verk. Game Gear + 7 Games (z.B. GG Shinobi, Monaco GP, Castle of III., Wonderboy...) + Tragetasche + Linkkabel, alles für 300 Märker. Tel. 02674/347, Jens





KLEINANZEIGEN

Mega Drive

Kaufe/tausche MD- + SNES-Spiele, hebe und suche ständig Neuheiten, auch Sammlung mit Konsole (SNES, MD, GB, Neo-Geo, NES, MS). Tel. 04774-1789. Rainer, ab 18.00 Uhr

Achtung - Verschenke Mega-Drive-Spiele - dt. Versionen - Originale - gleich anrufen: 0751/ 62918, ab 17.00 Uhr. Wer zuerst kommt, bekommt das beste Spiel

Verk. MD + 2 Joypads + 3 Anschlußkabel + 3 Adapter + 9 Topspiele (NP 1250 DM) für 650 DM, Atari STF1040 + Farbmon. + Maus + 12 Ong-Spiele, VB 700 DM. Manuel Hainzinger, Tel: 08442/4600

Verkaufe: Mega Drive 2, 2 Joypads, Aladdin, Fifa Soccer für 300 DM, fast nie benutzt. O. Kiesel, Tel. 06758/6286

Verk. MD mit 2 Joypads, 9 Spielen, Action Replay und Japan-Adapter für 400 DM. Tel. 07146/41442

NES

Verk. NES mit 9 Spielen (SM3, Hook, T. Recall, North and South, Kung Fu...), Preis nach Vereinb. Marcus Soldan, Hohe Birke 1, 36103 Flieden, Tel. 06655/73682

Verk, NES-Super-Set + 10 Spiele, z.B. Mario 2 + 3, Mega Man 2 + 3 usw, 470, – PC: (3,5" u. dt.) Kyrandia 30, Monkey 2, Indy 440, Tentacle 50. Tel. 037754/5269, ab 18 Uhr

PC Engine

Tausche Dragon Slayer (us), R-Type-CD, Parasol Stars usw. Suche Castlevania X, suche Exhausf Heat 2 für SNES. Tel. 07351/21242, 17.30-19 Uhr

Suche Long Raiser II f. Turbo Duo, zahle gut! Verk. außerdem Cosmic Fantasy II f. 60.— Suche auch andere Strategiespiele f. TD. Tei. 07191/85398

SNES

Verkaufe sehr günstig Super-NES-Spiele. Liste anfordem bei: Harald Gaßner, Postfach 4369, 76627 Bruchsal

Kaufe/lausche MD- + SNES-Spiele, habe und suche ständig Neuheiten, auch Sammlung mit Konsole (SNES, MD, GB, Neo-Geo, NES, MS). Tel. 04774-1789, Rainer, ab 18.00 Uhr

Nintendo Videospiel günstig zu verkaufen (SNES+3 Spiele inkl. NBAJam)+G-Pl.-Adap, + ASCII-Pad. Tel. 09093/296

Suche Modulsammlungen für SNES, MD, NES GB u. MLD. Kaufe auch einzelne Module, Neuheiten bevorzugt. Tel. 0641/71250

Verkaufe Super-Wildcerd oder PRC-Fighter von 16 MB bis 32 MB, Sonderpreis. Info: H. Baggen, Pepynstr. 35, 6132 El Sittard, Holland, Tel. 046/ 522598

Verk jap. SNES mit 12 Spielen (z.B. Star-Fox, SF II Turbo, Mortal Kombat usw.), VHB DM 950,-. Tel. 07041/3690

Suche günstige SNES-Spiele, zahle bis 40 DM. Suche S-Win, Plok, Mystic Ouest + Legend, Might and Magic, Rock'n Roll Racing usw., zahle bis 50 DM. Maik Wieskamp, Berliner Str. 8, 35410 Hangen

Verkaufe SNES mit 2 Spielen, einem Universal-Adapter und einem Controlpad für 250,- DM. Maik Bardenhagen, Wildhagen 55, 27624 Kührstedt, Tel. 04708/552

Verkaufe SNES + 2 Joypads + 7 Spiele (z.B. Star Wing, Zelda 3, Lemmings u.v.m.) für 750,– DM. Jens Pauling, Bollberger Weg 22, 06110 Halle

Diverses

Verkaufe Thrustmaster Flightstick und Weapons Control System Mark I für PC, Preis VB 150,-. Tel. 0231/352276, Joachim

Verk. versch. Comp.-Zeitschr. (u.e. PP, ASM, Amga-Joker..., insg. ca. 200 Hefte) – Liste gegen frank. Rückumschlag – C. Kleckel, Buchsbaumw 26, 36251 Bad Hersfeld

Suche alte Modulklassiker für das Afari-2600und das Afari-7800-System. Meldet euch bei Eckhard. Tel. 05366/7102

Zeifschr. zu verk.: Amiga, -Special, -Play u.a., ASM, P.M. Power P., Happy C., Video. Liste geg. frank. Rückumschl. bei Jörg Wiggershaus, Weikering 13, 83569 Vogtareuth

Shareware! Phantasfische Preise! Katalog gratis! Schreiben an; M. Vimini, Rue de Morat 29, CH-1700 Fribourg, Schweiz

Verkaufe Mega Drive 2 mit 2 Pads und 21 Spielen an den Meistbietenden oder (ausche gegen PC 386DX. Marco Schröder, Langestr. 27, 26434 Wangerland

Verkaufe folgende Lösungshefte: Larry 6, Sam & Max, PO 4, Gabriel Kn., Indy 4, Eye of Beholder 2 u.v.a. Tel. 0511/626079, Daniel Plappert, Ferd.-Wallbrecht-Str. 13, 30163 Hannover

Verkaufe PP's: 11 + 12/88, Jg. 89 bis auf Heft 2/ 89, Jg. 90 bis auf 2 & 6/90 und bis auf 12/91 alle Ausgaben von 91; komplett oder einzeln zu verk. Tel. 0561/44647 (Flo)

Verkaufe Soft- u. Hardware für PC, Amiga C64, Sega. Anfragen unter Tel. 09421/52670

Tausche TFX, Comanche, Day o. T., Indy 4, Tornado, Eishockey Manager, History Line, Freddy Pharkas, Aces o. Pacific usw.; suche Neueres. Tel. 08347/639

Verk. CD-ROM: Theme Park, Outpost (fast neu) DM 80,--; Battle Iste 2 DM 60,--, 3,5 Zoll: AOP, Atac, SC 2000 je 40,- DM. Tel. 09426/ 619 (Roy), ab 19 Uhr

Suche Olivetti PCS 286 oder 386, neu oder gebraucht. Tel. 08709/91520

3DO mit 10 Spielen zu verk., u.a. The Horde, Total Eclipse, Monster Manor, Twisted Sewer Shark, Shock Wave, Crash'n'Burn, NP 2700,-, VHB 2000,-, 4 Monate alf. Tel. 04461/ 74261

Suche ZX-Spectrum bzw. ZX-Spectrum Plus, funktionsfähig, Wiedemann, Angersteinweg 2, 12555 Berlin, Tel. 030/6562062

Verkaufe Farbmatrixdrucker STAR LC200 (100% ok) und 2000 Blaft Papier für nur 279, - DM, Matthias Koch, Hühnerbalz 8, 99089 Erfurt, Tel./Btx 03617/17864

Verkaufe/tausche Game-Boy-Spiele, Game Gear + Zubehör + Spiele + TV, PC-Spiele, HP550C. Bitte Liste mit 1 DM Rückporto anfordern. Timo Tobolia, Ostendstr. 8, 91413 Neustadt

Verkaufe SNES- u. MD-Module aus umfangr. Sammlung, auch Tausch möglich, Bitte meldet euch unter Tel. 0641/791740

Verkaufe Power Play 1/91-8/94 für 80,- + Porto. Tel. 07173/5178

Videospielclub Double Trouble – der Sega/ Ninfendo-Club bietef Clubzeitung (90-100 S.). Tips efc. Double Trouble – kein Weg führt an uns vorbeit Info (1 DM Rückporto): M Herrendorf, Bürgersfr. 29, 12347 Berlin,

Verk. Spiele für PC-E., Turbo D., Super Gr. GB, GG, Lynx, MD + CD, SNES, 3DO, CDi, CD32 und Jaguar, verk. NTSC-Laserd und Thrustm. u CS; suche CD-Spiele bis 50,-. Tel. 089/8345389

Verschenke Software. Info gegen 2 DM in Briefmarken. Th. Brandl, Postfach 1221/09, 93156 Teublitz (C64/Amiga/PC). Keine Raubkopien

Suche elles von und über Sfar Wars, hauptsächlich Figuren. Liste an: Ramon Jung, Schulsfr. 11, 57644 Hatfert

Verkaufe: Soundblaster 2,5 für 150 DM, Power Play 11/91-8/92, 10/92-12/93; PC-Joker 6/91, 2/92, 3/92, 5/92-12/93, jedes Heft nur 3 DM. Tel. 07042/22983

Nur Schweiz! Kaufe laufend SNES- u. MD-Spiele, auch ganze Sammfungen, Angebote an: T. Favetto, Aanwangenstr 59, CH-4900 Langenthal, Tel. 063/222886 Biete Zeppelin oder A. Ost für den PC gegen alle P. Plays von der Erstausgabe bis 11/91 + 10/93 und 5/92. Angebofe an V. Kem, Kettelerstr. 34, 59759 Arnsberg

Verkaufe Vectrex, Sammlerstück, Baujahr 1979, Rarıtåt, mit 9 Spielen, VB Sfr. 500,-. Tel. CH-057/337726

Verkaufe o. tausche Neo Geo gg. 3DO! Habe 2 Pads + Memory Card + Artoft, Fatal F. 2, Preis VB! Tausche auch mif Geld gg. 3DO. Ruft an: 06081/44104

Anime-Videos jeglicher Art zu tauschen: z.B. Fatal Fury, Art of Fighting, Ranma 1/2, Final Fantasy etc. Please call 02872/8411

Amiga + PC-Originalspiele, neu + gebraucht. Liste gegen Rückporto. H. Märtens, Hasbergerstr. 40A. 27751 Delmenhorst

Kontakte

Videospielclub Double Trouble – der Sega/ Nintendo-Club bietet Clubzerfung (90-100 S.!), Tricks etc. Double Trouble – bewußt anders! Infos (1 DM Rückporto): M. Herrendorf, Bürgerstr. 29. 12347 Berlin, Tel. 030/6849816

Suche PC-User zwecks Erfahrungsaustausch und Clubgründung. Ruf doch mal an! Tel. 02268/ 3853 (Thorsten)

Suche Tauschpartner für PC-Spiele: Habe Doom, PO4, Siedler, Subwar 2050, TFX, Silverball, Links Pro... Suche Alone 2, Theme Park usw, anrufen: 07822/7056, Ralf

Tausch oder Verkauf von Mixtapes der Top-DJ'S wie Marusha, Sven Vath, L. Gamier, Ilsa Gold Live, West Barn, Liste: Brunner Franz, Pramerdorf 53/6, A-4780 Schärding

Star Trek Club Vellmer – elles für PC, Star Trek -Next Generetion -DS 9. Hunderte von Grafiken in vielen Formaten. Außerdem Sounds und Spiele. Katalog bei M. Steinmetz, Triftstr. 24, 34246 Vellmar

Wir verschenken nichts, suchen aber neue PC-Clubmitglieder. Für 2 DM gibt's Clubzeitung + Sharew., Spieletips und mehr. Kai Bieneck, Dahlienweg 29, 57078 Siegen

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

powerservice

Hoffentlich klopft die Barbiepuppen-Generation nun nächstens, wenn sie ihre Highscore-Hopper ans gemeinsam zelebierbare Abendmahl zitiert. Mario hat dann Zeit für den Pause-Button, die Altersangabe wird mangels infantiler Wutausbrüche überflüssig und Mr. Schink spart sich die Raubkopien und damit einige Jährchen bei Wasser und Brot ...

Symbiotisch

Dieser Leserbrief bezieht sich auf den Brief "Von der Verantwortung" (8/94, S. 92). Da ich ein begeisterter Doom-Spieler bin, kenne ich auch einige Nebenwirkungen des besten 3D-Abreagierspiels, das zur Zeit im Umlauf ist. Mit 19 Jahren (8 Computerjahre) kann man schon sehr gut Realität und ein Computerspielchen auseinanderhalten. Durch die gute Grafik und die Soundeffekte versinken aber einige Kids in ihre eigene Welt. Beim Spielen bist du 110 Prozent auf das Spiel konzentriert. Wird man in irgendeiner audio- oder visuellen Weise gestört, reißt der (Doom)-rote Faden und du wirst zum Tier. Das ist ein Punkt, den Eltern und Psychologen nicht verstehen. Sie assoziieren mit dem Ausrasten direkt das "böse" Computerspiel. Darauffolgende Kommentare wie zum Beispiel "Du bist in letzter Zeit ganz schön aggressiv geworden!", sind nicht nur überflüssig, sondern steigern die Wut im Bauch des Wesens, das nur aus einem Grund kurz vor dem Durchdrehen stehî: Es wurde gestört! Die Generation, die mit Märklin-Eisenbahnen, bzw. Porzellan-Barbie-Puppen aufgewachsen ist, hat keine Ahnung, welche Priorität ein erster Platz in irgendeiner Highscore-Liste hat und wieviel Arbeit, ja Arbeit, darin steckt. Würden Eltern anklopfen und dem Zocker genügend Zeit lassen, die Pausetaste zu drücken, damit er aus dem Spiel aussteigen kann, um nach der Konversation in Ruhe fortfahren zu können. würden unnötige Wortgefechte und deren Konsequenzen vermieden werden. Dabei spielt es überhaupt keine Rolle, ob es sich um ein Ballerspiel, eine Simulation oder um ein anderes Actionspiel handelt. Sobald ich eine Symbiose mit dem Programm eingehe, und meine Aufmerksamkeit darauf gerichtet ist, ist es sehr schwierig, den oben genannten Faden wieder zu finden, falls er unsanft zertrennt wurde. Ich will damit auf keinen Fall an Eltern appellieren, ihre Sprößlinge unbeaufsichtigt zu lassen. Sicherlich gibt es auf dem Softwaremarkt einiges, was man kontrollieren sollte - deshalb: Gebt Euren Kids kein Geld und sagt, "hier, kauft Euch irgendetwas", sondern kauft ihnen lieber gleich Kinderschokolade.

Anstoß

Euer Heft ist einfach genial. Das Interview mit Jay Wilbur einsame Spitze. Die Laserage-Abteilung ist auch gut. Hier gefällt mir allerdings nicht, daß eine CD Euer Prädikat bekommt, obwohl das Spiel mit der Diskettenversion übereinstimmt. Hier wäre eine Ab- oder Extrawertung angebracht, die ins Auge fällt, ohne daß man erst den Text lesen muß. Ich vermisse Eure Modem-Rubrik, die leider nur 2 Ausgaben ausgehalten hat und dann in der Versenkung verschwunden ist. Hierzu gleich noch: Wie wäre es mit FidoNet-Adresse? Schließlich hat wohl die Mehrheit Eurer Leser kaum

das Geld für Compu-Serv, und das FidoNet ist erstens billiger und zweitens in Deutschland bei Privatanwendern mindestens genauso weit verbreitet wie CompuServe (wenn nicht gar weiter): Eine Frage zum Schluß: Warum wurde die Gravis Ultra Sound in Eurem Soundkarten-Vergleich so abgewertet? Ihr habt sie eher als Profi- als als Spielekarte eingestuft. Das ist meiner Ansicht nach völlig daneben. Erstens ist die GUS weit preisgünstiger als die meisten Karten. Technisch gesehen überragt sie Karten wie SB16ASP oder vergleichbare bei weitem und die meisten Spielehersteller bieten ihre Spiele schon mit GUS-Unterstützung an oder liefern Updates für ihre älteren Spiele nach. Thoersten Kaltenborn, Hagen

Power

In Sachen Mailbox ist noch nicht das letzte Wörtchen gesprochen. Laßt Euch überraschen!

Altersangabe

Meinetwegen kann man ruhig ein Schild auf die Verpackung kleben und darauf hinweisen, daß es sich um ein Spiel handelt, das, wenn es sich um einen Film handeln würde, dieser ab 16 oder 18 Jahren freigegeben wäre. Aber ein Spiel nur gegen einen Personalausweis zu bekommen, ist zum einen lächerlich und zum anderen ein weiterer Grund für Raubkopien. Nehmem wir

MagnaMedia Verlag AG agnamedia veriag Ad Redaktion Power Play

Kennwort: Power-Post

85531 Haar bei München

Postfach 1304

an, "Doom" wird ab 18 freigegeben. Ich bin 15 und kann mir das Spiel (legal) nicht kaufen, was mache ich also? Ich mache mir eine Raubkopie davon und bin bestimmt nicht der einzige, der das Spiel haben will.

Kein Meisterbrief

Ich habe selber keinen Computer, sondern zwei Videospielsysteme. Mich hat daher die radikale Verkürzung des Videospieleteils auf nunmehr ganze zwei Seiten geärgert. Daß ich dennoch weiterhin Ihr Magazin Iese, hat den einfachen Grund, daß ich weiterhin über die Geschehnisse auf dem Computermarkt informiert sein möchte. Außerdem gefällt mir Inhalt und Aufmachung der POWER PLAY ganz gut. Der insgesamt positive Gesamteindruck wird jedoch hin und wieder durch Kleinigkeiten etwas getrübt. So z.B. in Ausgabe 8/94 geschehen.

Ansatz zur Kritik bietet hier die neue Rubrik "Pro und Contra". Die Aussagekraft und der Sinn einer "Frage des Monats", bei der als Antwort ein bloßes Ja oder Nein gilt, halte ich für gering. Außerdem läßt die Themenwahl schon arg zu wünschen übrig. Ich halte es zumindest nicht für besonders clever. die Frage "Sind Videospiele tot" in einem Magazin zu stellen, welches kürzlich (auf Druck der Leserschaft?) das Wort "Videospielemagazin" vom Titel gestrichen und sich die Frage somit offensichtlich bereits beantwortet hat. Hierbei drängt sich mir der Eindruck auf, daß die Frage rein rhetorischer Natur ist und somit die Antwort bereits feststeht. Ebensogut könnte man in einem PC-Magazin die Frage stellen "Ist der Amiga tot)? oder Teilnehmer eines CDU-Parteitages fragen, ob die nächste Wahl gewinnt. Ich hoffe, daß Sie bei der Wahl der nächsten Fragen für diese Rubrik (falls diese überhaupt bestehen bleibt) ein glücklicheres Händchen Ralt Keufen Tönisynrst

Unsere "Pro & Contra"-Rubrik soll in erster Linie Diskussionen in Gang setzen, was bei Dir ja auch schon geklappt hat. Wir werden uns deshalb bewußt keine Grenzen bei der Auswahl der Fragen setzen. Was bei uns in der Redaktion diskutiert wird, kann dort ebenso auftauchen, wie Probleme, die Euch unter den Nägeln brennen. Hier ist also mal wieder Eure Mitarbeit gefragt.

Vertiefung

Da schrieb Thomas Eichner aus Erding im Zuge einer "PC-Beschimpfung", daß die Bezeichnung PC für Personal Computer mit gleichem Recht auch für alle anderen Systeme (also auch für Amigas, Macs usw.) verwendet werden kann. Das ist zwar grundsätzlich richtig, die Abkürzung "PC" ist aber ein eingetragenes Warenzeichen der Firma IBM. Die Leistungsfähigkeit oder die Softwareunterstützung eines Systems hat wohl kaum etwas mit seiner Bezeichnung - bzw. Abkürzung - zu tun, oder? Außerdem bezeichnen manche Hersteller ihre Systeme sehr wohl mit "Personal Computer" - man denke nur an die Firma Amstrad/Schneider mit ihrer (inzwischen fast in Vergessenheit geratenen) CPC-Produktreihe.

Des weiteren meint er, daß der Terminus "Multimedia" zu Unrecht nur für IBM-kompatible PCs verwendet wird. dazu sei gesagt, daß erst auf dem PC die Standards für den Multimedia-Computer gesetzt wurden (MPC-Level 1 und 2). Außerdem ist der PC das einzige System, das Schritt für Schritt an neue Entwicklungen angepaßt werden kann.

Im übrigen sei jedem, der meint, daß PCs im allgemeinen zu teuer sind, gesagt, daß nie behauptet wurde, die Computerei sei ein billiges Hobby. Fredy Leitner, Kössen

Highlights

Wie wäre es denn, wenn Ihr in jedem Eurer zauberhaften Hefte ein von mir sogenanntes "Highlight des Monats" bringen würdet? So ein Highlight könnte zum Beispiel eine besonders günstige, aber hochwertige Grafikkarte sein: oder wie wäre es mit einer Festplatte, die unser aller Geldbeutel schont, dafür aber eine rasante chemische Verbindung darstellt, oder gar ein 135,42 Gramm leichter PC, der schneller als die schnellste Silicon Graphics, mehr Speicher als der am meisten erweiterte IBM und mehr Kapazität als die größte Seagate hat, und trotzdem mit meinem Azubi-Gehalt zu bezahlen wäre.

Ich stelle mir jetzt vor, daß dies jetzt ein Ansporn war, uns armen Lesern so einen Service nicht länger vorzuenthalten. Falls das nicht der Fall sein sollte, schreibt mir bitte, damit ich weiß, ob ich jetzt im Lotto gewinnen soll oder nicht.

Frank Stahlberger, Karlsruhe

Phänomen Star Trek

Als Star-Trek-Fan und Mitglied im STCE (Star Trek Central Europe), der auch schon in der *POWER PLAY* erwähnt wurde, will – nein, muß – ich sogar einige Worte zu dem Brief von Claudia Zeller aus Altdorf (PP 8/94 – "Trekkie-Fan") schreiben. Würde sie sich mit dem Phänomen Star Trek intensiv beschäftigen, wäre ihr Brief überflüssig gewesen, wie folgende Punkte zeigen:

- Das Star Trek-Handbuch, ich vermute, daß sie das "Star Trek Universum" von Ralph Sander meint, ist in der aktuellen Fassung wirklich veraltet, das muß ich zugeben. Eine andere Tatsache jedoch ist, daß damals, als das Buch geschrieben wurde, TNG noch nicht weiter fortgeschritten war. Daß dieses Buch nicht mehr aktuell ist. hat mittlerweile auch der Verlag erkannt, denn sonst kann ich mir nicht erklären, daß in der nächsten Zeit (etwa im September, laut Katalog sogar schon erschienen) eine

| PC/IBM CD-ROM | |
|--|-------|
| 10 JAHRE ,INTERPLAY* ANTHOLOGIE DT ANL | 99 90 |

| DIJAHRE JINTERPLAY* ANTHOLOGIE DI ANL | 99 90
129,90 |
|--|--|
| JAHRE, INTERPLAY* ANTHOLOGIE DI ANL TITH HOUR DT. HANDBUCH* CES OF THE PACIFIC CIS GUARDIAN OF THE FLEET LOADIM KOMPL DEUTSCH LONE IN THE DARK II KOMPL DI T* HARD DAYS NIGHT (BEATLES) NISTOSS KOMPL DEUTSCH IR COMBAT ININ BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINIST HOUR & SCENERIES DI HANDB POGGECOMPANION SHAREWARE GAMES | 85,90
89,90 |
| LOADIM KOMPL DEUTSCH | 79.90 |
| HARD DAYS NIGHT (BEATLES) | 89.90
75.90
99.90 |
| IR COMBAT INKL BATTLEHAWKS 1942 / SECRET | 99 90 |
| DT HANDB | 89,90 |
| POGEECOMPANION SHAREWARE GAMES RCHON ULTRA KOMPL DEUTSCH | 89,90
35 90
75 90 |
| DI HANDB POGGECOMPANION SHAREWARE GAMES ROCHON LUTRA KOMPL DEUTSCH AP PIK SIBBE AUCH AUDIO CD ATTLEHAWKS 1942 ATTLESEE I SOEMEN DE ITSCH ATTLESEE I SOEMEN ERTES FIRST SAMURAI MEGAJO MANIA PERFECT GENERAL MEGAJO MANIA PERFECT GENERAL MEGAJO MANIA PERFECT GENERAL MEGAJO MANIA PERFECT GENERAL MEGATO MANIA PERFECT MEN KAMUR NELITEROL MEGATO MANIA PERFECT MEN KAMUR NELITEROL MEGATO MANIA PERFECT MEN MANIA PERFECT MENTAL MEGATO MANIA PERFECT MENTAL | 39,90 |
| ATTLEISLE 2 KOMPL DEUTSCH | 89 90 |
| ATTLES OFTIME BATTLEISLE FIRST SAMURAL | DE 00 |
| MEGALO MANIA/PERFECT GENERAL ENEATH STEEL SKY KOMPL, DEUTSCH ETHAYAL AT KRONDOR URINING STEEL IN URINING KOMPL DT VGA 1.TY 200 DE DUTAINMENT KIT, ININ SBLASTER 16ASP, CD ROM LAUFWERK INTERN AKTIVLAUT DO CRUDON LAUFWERK INTERN AKTIVLAUT DE GRUDON LAUFWERK INTERN AKTIVLAUT DE | 10,00 |
| ETRAYAL AT KRONDOR URNING STEEL INKL MISSIONS KOMPL DT | 59 90
89,90 |
| URNING STEEL II
URNTIME KOMPL DT VGA | 75,90
85.90 |
| I.T.Y. 2000
DIA EDITAINMENT KIT INKL SRI ASTER 16ASP | 79,90 |
| CD ROM LAUFWERK INTERN / AKTIVLAUT | 900.00 |
| SPARCHER / UND SUFTWAREPARET DE CADDYS DESAMPLER (FUTURE RFLEASES) HESSNASTER 4000 TURBO WIND & LIFE & DEATH INEMANIA - MICROSOFT 1994 FILMDATENBANK INFLIZATION & RAILROAD TYCOON DE LUXE | 899,90
19.90
29,90 |
| HESSMASTER 4000 TURBU WIND & LIFE & DEATH | 2-34.90 |
| INEMANIA - MICROSOFT 1994 FILMBATENBANK IVILIZATION & RAILROAD TYCOON DE LUXE | 139,90
89,90 |
| LASSIC ADVENTURE IN LOOM MANIAC MANSION | 99.90 |
| INEMANIA - MICROSOFT 1994 FILMDATENBANK IVILIZATION & BALIPADA TYCOOD DE LUXE LASSIC ADVENTURE "IN: LOOM MANIAC MANSION INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND I KOMPL DT LOU KOMPL DEUTSCH LOUK KOMPL DEUTSCH ONANCHE INIK MISSION I 3.2 KOMPL DT ONSPIRACY KOMPL DT ORRIDOR 7 RITICAL PATH SVGA RUISE FOR A CORPS AL MONSGATE ARK LEGIONS - SSI - | 99.90
85.90
99.90 |
| ONSPIRACY KOMPL DT | 89.90 |
| RITICAL PATH SVGA | 49,90
49,90
29,90 |
| RUISE FOR A CORPS
ALMONSGATE | 29.90
79.90 |
| ARK LEGIONS - SSI -
ARK SEED KOMPL DEUTSCH | 79,90
79,90 |
| ARK SUN - SHATTERED LANDS - | 79.90
89.90 |
| AS SCHWARZE AUGE DSK KOMPL DT
FR PLANER INKL DATA DISK KOMPL DT | 89,90 |
| ALMONSGATE ANK LEGENS - SSI - ANK SEED KOMPL DEUTSCH ANK SUN - SHATTERED LANDS - AS SCHWARZE AUGE DSK KOMPL DT FR PLANER INIT DATA DSK KOMPL DT FRAGONSPHERE DT ANLETTUNG ET PATRUZIFE KOMPL DT ORAGUNITUTIETS (SSO NEUE LEVYELS) ORAGUNITUTIETS (SSO NEUE LEVYELS) ORAGUNITUTIETS (SSO NEUE LEVYELS) | 89,90
39,90 |
| OOM UTILITIES (350 NEUE LEVFLS) RAGONS LAIR | 44.90
89.90 |
| LINGEON HACK AD & D | 55.90
75.90 |
| MPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT. | 75,90
9.95 |
| YF OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL DT | 89,90
139,90 |
| ANTASY EMPIRE AD & D | 65.90 |
| 15 STRIKE EAGLE II
15 STRIKE EAGLE 3 | 29 90
59.90 |
| 117A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE
19 STEALTH FIGHTER | 249,90
29,90 |
| MMPIED DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL DT MOP PINBALL SHARPWANE YF OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL DT ALCON 30 GOLD INIL SCENFRIES ANTASY SEMPIRE AD 8 D 15 STRIKE EAGLE II 15 STRIKE EAGLE II 16 STRIKE EAGLE II 17 A NICHTHAWK & FT STRIKE EAGLE II 19 STEALTH FICHER PACINITER WAS ALCONED TO THANDB "TOTOSHOW CHINA ALASKA NEUSEELAND ABRIEL KNICHT - SIERRA - ATEWAY 2 HONEWORLD TO SHAW CHONEWORLD FROM NOILY VOL 2 KOMPL DT "SHARFEWARE ORLING" 2 DT ANL CHORLING 2 DT ANL | 89,90 |
| ABRIEL KNIGHT - SIERRA - | e 44,90
44,90 |
| FRMAN ONLY VOL. 2 KOMPL DT -SHAREWARE | 79.90
- 29.90 |
| OBLITINS 2 DT AND
OBLITINS 3 (ENGLISCHE VERSION) | 99,90
49,90 |
| | 69,90 99.90 |
| ERBERT GROENEMEYER CD ROM CD AUDIO ISTORY LINE 1914 - 1918 KOMPL DT | 34,90
85,90 |
| ORDE | 119 90
25,90 |
| | 69,90 |
| URRA DEUTSCHLAND | 110.00 |
| URRA DEUTSCHLAND * ICA II WIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT | 119.90
39.90 |
| URRA DEUTSCHLAND * ICA II WIRACHOCHA KOMPL. DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - IVEST KOMPL. DT | 119,90
39,90
49,90
29,90 |
| URRÀ DEUTSCHLAND * ICA II WIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT IDIANA JONES 3 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ION HELIX SHAR II KOMPL DEUTSCH | 119.90
39.90
49.90
29.90
49.90 |
| URRA DEUTSCHLAND ' JOA II WIRACHOCHA KOMPL DT JOANNA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT JOINNA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT JON HELIX SHARI II KOMPL DEUTSCH JURASSIC PARIK KOMPL DT JUTANO JEHE NAVAJI RATTI COF-JIHI AND - | 119.90
39.90
49.90
29.90
49.90
29.90
79.90 |
| URRA DEUTSCHLAND ' JOA II WIRACHOCHA KOMPL DT JOANNA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT JOINNA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT JON HELIX HARRI KOMPL DEUTSCH JURASSIC PARIK KOMPL DT JUTANO THE NAVAL BATTLE OF JULIAND - JICK OFF 3' KOMPL DEUTSCH | 119.90
39.90
49.90
29.90
49.90
79.90
49.90
59.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA I WIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT VIDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - VIST KOMPL DT VIST KOMPL DT VIST KOMPL DEUTSCH URASSIC PARK KOMPL DT JILAND 11HE NAVAL BATTLE OF JU LAND - INCS OLEST COLLECTION 1 - 8 NINGS OLEST 5 5 | 119.90
39.90
49,90
29.90
49,90
29.90
79.90
49.90
59.90
89,90
39.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA I WINACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX SHARI IK KOMPL DEUTSCH URASSIC PARIK KOMPL DT JILAND 11HE NAVAL BATTLE OF JULLAND - INCS OUEST 15 INCS OUEST 5 INCS OUEST 5 INCS OUEST 5 INCS OUEST 6 MARIN L HAND OF FATE KOMPL DT KOMPL DEUTSCH URS DUEST 5 INCS OUEST 6 INCS O | 119.90
39.90
49,90
29.90
79.90
49.90
59,90
89,90
39.90
49.90
109.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA I WIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT (ON HELIX SHARI IK KOMPL DEUTSCH JUTLAND 1-HE NAVAL BATTLE OF JU LAND - ICK OFF 3T KOMPL DEUTSCH INGS OUEST COLLECTION 1 - 8 INGS OUEST 5 INGS OUEST 6 INGS | 119.90
39.90
49.90
29.90
49.90
29.90
79.90
49.90
59.90
89.90
39.90
85.90
39.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA I WIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT (ON HELIX SHARI IK KOMPL DEUTSCH JUTLAND 1-HE NAVAL BATTLE OF JU LAND - ICK OFF 3T KOMPL DEUTSCH INGS OUEST COLLECTION 1 - 8 INGS OUEST 5 INGS OUEST 6 INGS | 119.90
39.90
49.90
29.90
49.90
29.90
79.90
49.90
59.90
89.90
39.90
85.90
39.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA I WIRACHOCHA KOMPL DT IDIDANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIDANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - IVEST KOMPL DT ION HELIX ISHARI IK KOMPL DEUTSCH URASSIC PARK KOMPL DT JILAND 1 HE NAVAL BATTLE OF JULLAND - ICK OFF 31 KOMPL DEUTSCH INGS OUEST COLLECTION 1 - 8 INGS OUEST 6 INGS OU | 119.90
39.90
49.90
49.90
49.90
29.90
79.90
89.90
89.90
39.90
49.90
109.90
85.90
39.90
65.90
65.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA I WIRACHOCHA KOMPL DT IDIDANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIDANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - IVEST KOMPL DT ION HELIX ISHARI IK KOMPL DEUTSCH URASSIC PARK KOMPL DT JILAND 1 HE NAVAL BATTLE OF JULLAND - ICK OFF 31 KOMPL DEUTSCH INGS OUEST COLLECTION 1 - 8 INGS OUEST 6 INGS OU | 119.90
39.90
49.90
29.90
79.90
49.90
59.90
89.90
39.90
85.90
85.90
65.90
29.90
49.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (ZA I WIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT VIDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - VIVEST KOMPL DT VIVEST KOMPL DT VIVEST KOMPL DT VIDIANS JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - VIVEST KOMPL DT VIDIAND THE KOMPL DEUTSCH VIDIAND THE NAVAL BATTLE OF JU LAND - ICK OFF 3T KOMPL DEUTSCH NIGS OUEST COLLECTION 1 - 8 NIGS OUEST ST NIGS OUEST S NIGS OUEST S VIPANDIA II - HAND OF FATE KOMPL DT NIGS OUEST S VIPANDIA II - HAND OF FA | 119.90
39.90
49.90
29.90
49.90
29.90
79.90
49.90
39.90
49.90
39.90
39.90
29.90
85.90
65.90
29.90
49.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT VIDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX HARBI KOMPL DEUTSCH JULIAND THE NAVAL BATTLE OF JULIAND - ICK OFF 3T KOMPL DEUTSCH INGS OUEST COLLECTION 1 - 8 INGS OUEST COLLECTION 1 - 8 INGS OUEST ST INGS OUEST B OUEST BOOK OF AMOUNT OF A ST INGS OUEST B ING | 119.90
39.90
49.90
29.90
79.90
79.90
89.90
39.90
109.90
85.90
29.90
29.90
49.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL, DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX HARRI KOMPL DEUTSCH URASSIC PARIK KOMPL DT JULAND 11HE NAVAL BATTLE OF JULLAND - ICK OFF 31 KOMPL DEUTSCH URSO DUEST 15 INGS OUEST 15 INGS OUEST 15 INGS OUEST 16 INGS OU | 119.90
39.90
49.90
29.90
79.90
79.90
89.90
39.90
109.90
85.90
29.90
29.90
49.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90
29.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL, DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX HARRI KOMPL DEUTSCH URASSIC PARIK KOMPL DT JULAND 11HE NAVAL BATTLE OF JULLAND - ICK OFF 31 KOMPL DEUTSCH URSO DUEST 15 INGS OUEST 15 INGS OUEST 15 INGS OUEST 16 INGS OU | 119,90 38,90 49,90 49,90 29,90 29,90 79,90 49,90 39,90 85,90 85,90 85,90 65,90 29,90 49,90 29,90 49,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL, DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX HARRI KOMPL DEUTSCH URASSIC PARIK KOMPL DT JULAND 11HE NAVAL BATTLE OF JULLAND - ICK OFF 31 KOMPL DEUTSCH URSO DUEST 15 INGS OUEST 15 INGS OUEST 15 INGS OUEST 16 INGS OU | 119,90 39,90 49,90 29,90 49,90 49,90 39,90 59,90 89,90 85,90 85,90 65,90 65,90 29,90 49,90 75,90 65,90 67,90 75,90 75,90 75,90 75,90 29,90 89,90 89,90 89,90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL, DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX HARRI KOMPL DEUTSCH URASSIC PARIK KOMPL DT JULAND 11HE NAVAL BATTLE OF JULLAND - ICK OFF 31 KOMPL DEUTSCH URSO DUEST 15 INGS OUEST 15 INGS OUEST 15 INGS OUEST 16 INGS OU | 119,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 39,90 49,90 39,90 49,90 39,90 49,90 65,90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL, DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX HARRI KOMPL DEUTSCH URASSIC PARIK KOMPL DT JULAND 11HE NAVAL BATTLE OF JULLAND - ICK OFF 31 KOMPL DEUTSCH URSO DUEST 15 INGS OUEST 15 INGS OUEST 15 INGS OUEST 16 INGS OU | 119,90 49,30 49,90 49,90 29,90 29,90 49,90 49,90 49,90 49,90 89,90 89,90 89,90 89,90 89,90 89,90 89,90 89,90 89,90 89,90 89,90 89,90 89,90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX SHARII KOMPL DEUTSCH JOHN STENSON STENSO | 119,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 89,90 89,90 89,90 85,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 99,90 39,90 119,90 29,90 119,90 29,90 119,90 29,90 119,90 29,90 38,90 29,90 38,90 38,90 38,90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX HARI IK KOMPL DEUTSCH JULIAND THE NAVAL BATTLE OF JULIAND - ICK OFF 3T KOMPL DEUTSCH INGS OUEST COLLECTION 1 - 8 INGS OUEST S | 119,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 89,90 89,90 89,90 85,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 99,90 39,90 119,90 29,90 119,90 29,90 119,90 29,90 119,90 29,90 38,90 29,90 38,90 38,90 38,90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX ION OF 31 KOMPL ION HELIX ION HALETING ION HALETING IUTPOST - SIERRA / DYNAMIX - OT HANDB ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HALETING IUTPOST - SIERRA / DYNAMIX - OT HANDB | 1119.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 59.90 69.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX ION OF 31 KOMPL ION HELIX ION HALETING ION HALETING IUTPOST - SIERRA / DYNAMIX - OT HANDB ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HALETING IUTPOST - SIERRA / DYNAMIX - OT HANDB | 1119.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 59.90 69.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX ION OF 31 KOMPL ION HELIX ION HALETING ION HALETING IUTPOST - SIERRA / DYNAMIX - OT HANDB ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HALETING IUTPOST - SIERRA / DYNAMIX - OT HANDB | 1119.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 59.90 69.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX ION OF 31 KOMPL ION HELIX ION HALETING ION HALETING IUTPOST - SIERRA / DYNAMIX - OT HANDB ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HALETING IUTPOST - SIERRA / DYNAMIX - OT HANDB | 1119.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 59.90 69.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX ION OF 31 KOMPL ION HELIX ION HALETING ION HALETING IUTPOST - SIERRA / DYNAMIX - OT HANDB ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HALETING IUTPOST - SIERRA / DYNAMIX - OT HANDB | 1119.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 59.90 69.90 69.90 69.90 69.90 49.90 69.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX ION OF 31 KOMPL ION HELIX ION HALETING ION HALETING IUTPOST - SIERRA / DYNAMIX - OT HANDB ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HALETING IUTPOST - SIERRA / DYNAMIX - OT HANDB | 1119.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 59.90 69.90 69.90 69.90 69.90 49.90 69.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX ION OF 31 KOMPL ION HELIX ION HALETING ION HALETING IUTPOST - SIERRA / DYNAMIX - OT HANDB ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HALETING IUTPOST - SIERRA / DYNAMIX - OT HANDB | 1119.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 59.90 69.90 69.90 69.90 69.90 49.90 69.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX ION OF 31 KOMPL ION HELIX ION HALETING ION HALETING IUTPOST - SIERRA / DYNAMIX - OT HANDB ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HELIX ION HALETING IUTPOST - SIERRA / DYNAMIX - OT HANDB | 1119.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 59.90 69.90 69.90 69.90 69.90 49.90 69.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX HARRI KOMPL DEUTSCH JEANS OF ARRIK KOMPL DT JELAND THE NAVAL BATTLE OF JUL LAND - ICK OFF 31 KOMPL DEUTSCH INGS OLIEST SOLLECTION 1 - 8 INGS OLIEST SOLLECTION 1 - 9 INGS OLIEST SOLL | 119.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 19.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX INVEST KOMPL DEUTSCH JHARI KOMPL DEUTSCH JHARI KOMPL DEUTSCH JHARI KOMPL DEUTSCH JHARI CHE NAVAL BATTLE OF JULLAND - ICK OFF 3T KOMPL DEUTSCH INGS OUEST ON HELIC KOMPL DT ANDS OF LORE ANDS OF LORE LINGS OUEST ON HELIC KOMPL DT ANDS OF LORE ANDS OF LORE ESUMES SUIT LAFRY 1 ESUMES SUIT LAFRY 1 ESUMES SUIT LAFRY 1 ESUMES SUIT LAFRY 1 ESUME SUIT LAFRY 1 | 119.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 19.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX INVEST KOMPL DEUTSCH JHARI KOMPL DEUTSCH JHARI KOMPL DEUTSCH JHARI KOMPL DEUTSCH JHARI CHE NAVAL BATTLE OF JULLAND - ICK OFF 3T KOMPL DEUTSCH INGS OUEST ON HELIC KOMPL DT ANDS OF LORE ANDS OF LORE LINGS OUEST ON HELIC KOMPL DT ANDS OF LORE ANDS OF LORE ESUMES SUIT LAFRY 1 ESUMES SUIT LAFRY 1 ESUMES SUIT LAFRY 1 ESUMES SUIT LAFRY 1 ESUME SUIT LAFRY 1 | 1119.90 49.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX SHARII KOMPL DEUTSCH JULIAND THE NAVAL BATTLE OF JULIAND - ICK OFF 31 KOMPL DEUTSCH NIGS OUEST COLLECTION 1 - 8 NIGS OUEST COLLECTION 1 - 8 NIGS OUEST COLLECTION 1 - 8 NIGS OUEST ST YRANDIA II - HAND OF FATE KOMPL DT ANDS OF LORE AURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - DT ANL EISURE SUIT LARRY 1 EISURE SUI | 119.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 19.90 49.90 19.90 |
| URRA DEUTSCHLAND (CA) HIWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX HARI IK KOMPL DEUTSCH JOHN JOHN JOHN JOHN JOHN JOHN JOHN JOHN | 119,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 19,90 |
| URRA DEUTSCHLAND (CA) HIWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX HARI IK KOMPL DEUTSCH JOHN JOHN JOHN JOHN JOHN JOHN JOHN JOHN | 119.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 19.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX SHARII KOMPL DEUTSCH JOHN STENSEN STENSEN STENSEN STENSEN SHARII KOMPL DEUTSCH JOHN STENSEN STENSEN STENSEN LICHOPST STENSEN STENSEN LICHOPST STENSEN STENSEN LICHOPST STENSEN STENSEN LICHOPST STENSEN LIC | 119.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 19.90 49.90 19.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX SHARII KOMPL DEUTSCH JOHN STENSON S | 119.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 19.90 49.90 19.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX SHARII KOMPL DEUTSCH JULIAND THE NAVAL BATTLE OF JULIAND - ICK OFF 31 KOMPL DEUTSCH NIGS OUEST COLLECTION 1 - 8 NIGS OUEST COLLECTION 1 - 8 NIGS OUEST SET SET SET SET SET SET SET SET SET | 119.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 69.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX SHARII KOMPL DEUTSCH JULIAND THE NAVAL BATTLE OF JULIAND - ICK OFF 31 KOMPL DEUTSCH NIGS OUEST COLLECTION 1 - 8 NIGS OUEST COLLECTION 1 - 8 NIGS OUEST SET SET SET SET SET SET SET SET SET | 119.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 69.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX SHARII KOMPL DEUTSCH JULIAND THE NAVAL BATTLE OF JULIAND - ICK OFF 31 KOMPL DEUTSCH NIGS OUEST COLLECTION 1 - 8 NIGS OUEST COLLECTION 1 - 8 NIGS OUEST SET SET SET SET SET SET SET SET SET | 119.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 119.90 89.90 49.90 119.90 89.90 119.90 89.90 176.90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX SHARII KOMPL DEUTSCH JULIAND THE NAVAL BATTLE OF JULIAND - ICK OFF 31 KOMPL DEUTSCH NIGS OUEST COLLECTION 1 - 8 NIGS OUEST COLLECTION 1 - 8 NIGS OUEST SET SET SET SET SET SET SET SET SET | 119,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 69,90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HIWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX SHARII KOMPL DEUTSCH JULIAND THE NAVAL BATTLE OF JULIAND - ICK OFF 31 KOMPL DEUTSCH NIGS OUEST COLLECTION 1 - 8 NIGS OUEST COLLECTION 1 - 8 NIGS OUEST SET SET SET SET SET SET SET SET SET | 119,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 119,90 |
| URRA DEUTSCHLAND* (CA) HWIRACHOCHA KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT IDIANA JONES 4 - EATE OF ATLANTIS - WEST KOMPL DT ON HELIX SHARII KOMPL DEUTSCH JOHN STENSON S | 119.90 49.90 49.90 49.90 49.90 49.90 65.90 65.90 65.90 65.90 65.90 65.90 66.90 99.91 |

PC/IBM CD-ROM

| SUBWAR 2050 KOMPL. DEUTSCH | 99 |
|--|-----|
| SUMMER & WINTER CHALLENGE DT ANL | 39 |
| SUPER II SHARE WARE | 19 |
| SYNDICATE PLUS KOMPL DT | 109 |
| TEX - TACTICAL FIGHTER EXP DT HANDB | 89 |
| TENNIS CUP II | 29 |
| TERMINATOR RAMPAGE | 69 |
| THE 7TH GUEST OHNE VIDEO IN CD BOX | 49 |
| THE GREATEST COMPILATION INV. DUNE 1 | |
| LURE OF TEMPTRESS SHUTTLE DT ANL | 39 |
| THE HIDDEN BELOW | 79 |
| THEIR FINEST HOUR BATTLE OF BRITAIN | 39 |
| THEME PARK KOMPL DT | 79 |
| TONY LA ROUSSA BASEBALL II | 79 |
| TORNADO | 59 |
| TRANSWORLD KOMPL DEUTSCH | 29 |
| U F O - ENEMY UNKNOWN - DT ANL | 99 |
| ULTIMA 8 - PAGAN - DEUTSCHE VERSION | 79 |
| UNDER A KILLING MOON* | 114 |
| VIRTUAL VALERIE II. | 75 |
| WHALES VOYAGE DT ANLEITUNG | 29 |
| WHO SHOT JOHNNY ROCK? | 89 |
| WING COMMANDER INKL MISSION 1 & 2 | 59 |
| WING COMMANDER 2 inkl. OPER 1 & 2 SPEECH | |
| WINGS OF GLORY DT ANLFITUNG * | 89 |
| WINTER OLYMPICS KOMPL DEUTSCH | 49 |
| WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL DT | 99 |
| WOODSTOCK DT. ANL. | 49 |
| WORLD CUP USA 94 DT ANLEITUNG | 65 |
| ZOOL 2 DT. ANL. | 59 |

| | _ |
|--|------|
| PC/IBM | |
| 1942 PACIEIC AIR WAR — DT HANDBUCH 3.5 1990 DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 194 - AIR COMBAT CLASSICS INH BATTLEHAWK 1942 THEIR FINEST HOUR INM MISSION / SECRET WEAPONS OF LW INM SCENERY DISKS AL OADIM KOMPL DEUTSCH 3.5 AL OADIM KOMPL DEUTSCH 3.6 | 89. |
| 1990 DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR '94 - | 49. |
| AIR COMBAT CLASSICS INKL BATTLEHAWK 1942 | |
| THEIR FINEST HOUR INKL MISSION / SECRET | |
| WEAPONS OF LW INKL SCENERY DISKS | 85. |
| AL OADIM KOMPL DEUTSCH 3,5" | 95 |
| ALONF IN THE DARK IF KOMPL DT
ANSTOSS KOMPL DT VGA 3.5"
ANSTOSS WORLD CUP EDITION KOMPL DT | 75 |
| ANSTOSS WORLD CUP EDITION KOMPLEDT | 54 |
| ARCHON ULTRA 3.5" | 64. |
| ARMORED FIST 3,5°° | 95, |
| AUSSCHWÜNG OST KOMPL DT VGA 35* AWARD WINNERS 2 COMPL "PH EUTS FUS JIMMY WH SNYOCKER SENSIBLE SCCOER ZOOL BATTLE ISLE DATA DISK NO 2 DT ANI BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL DT 35* BENEATH ASTELL SKY KOMPL DT 35* BENEATH ASTELL SKY KOMPL DT USCH 3.5* BLOODNET VGA 3.5* BURNING STEEL DATA DISK S KOMPL DT JERURING STEEL KOMPL DI VGA BURNING STEEL KOMPL DI VGA | ~9. |
| AWARD WINNERS 2 COMPIL INN' ELITE PLUS JIMMY | |
| WH SNOOKER SENSUBLE SOCCER ZOOL | 79. |
| BATTLE ISLE DATA DISK NO 2 DT ANL | 85 |
| DENEATH A STEEL SKY MONDE DELITSON 3.5 | 69 |
| BLOODNET VGA 3.5° | 99. |
| BODY BLOWS DT ANL VGA 3.5° | 59 |
| BURNING STEEL DATA DISK S KOMPL DT je | 39. |
| BURNING STEEL KOMPL DI VGA | 89 |
| BURNING STEFL II 3,5° | 89. |
| BURN TIME KOMPL DT VGA | 89 |
| CANNONFODDER DT ANZEITUNG 3,5° | 59 |
| CARRIERS AT WAR II 3.5" | 99, |
| CHAUS ENGINE DI ANLEHUNG 3,3 | 75 |
| CIVILIZATION FOR WINDOWS ENGL 3.5" | 99 |
| | 89 |
| | |
| F19 STEALTH F / SILENT SERVICE 2 3.5° | 89. |
| COOL SPOT DT ANE 3.5° | 54 |
| CORRIDOR 7 ALIEN INVASION = 3,5" | 44. |
| COSMIC SPACEHEAD DT ANI. 3,5° | 54! |
| CREATIVITAETSZENTRUM KOMPL DEUTSCH 3,5° | 64 |
| DARK LEGIONS - SSI - | 85. |
| DAVIDE TENTACLE - M MANICIONI 3 - KOMPL DT VCA | |
| COMBAT CLASSIGS 2 INH. PACIFIC ISLANDS FIG. STEATH / SILENT SERVICE 2 3.5' COOL SPOT DT ANL 3.5" COORIDOR 7 ALIEN INVASION = 3.5' COSMIC SPACEHEAD DT ANL 3.5" COSMIC SPACEHEAD DT ANL 3.5' DARK LEGIONS - 3.5' DARK LEGIONS - 3.5' DARK SUM - SHATTERFE LANDS - KOMPL DT DARK SUM - SHATTERFE LANDS - COM | 79 |
| DEATH OR GLORY KOMPL DEUTSCH 3.5' | 85 |
| | 75 |
| DERICLOU KOMPLI DT 3,5° | |
| DER PLANER KOMPL DT | 89 |
| DER PLANER EXTRA DATA DISK KOMPL DT | 39 |
| DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL DT VGA 3 5 | 89. |
| DIE VERHEXTE STADT KOMPL DEUTSCH 3,5" | 65 |
| DODELIS KOMPL DELITSCH 3.5 | |
| DOOM EXTRA 40 LEVEL VOL 1 & 2 zusammen | 59 |
| DUNE 2 KOMPL DT VGA | |
| DUNGEON HACK AD & D. VGA 3.5 | 75. |
| EISHOCKEY MANAGER LIM EDITION KOMPL DT | 59! |
| ELDER SCROLS ARENA 3.5° | |
| ELITE 2 DT ANL NOMPL DEUTSCH VGA 3,5" | 75. |
| EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT | 011 |
| ERREN DER ERDE KOMPL DELITSCH | 89. |
| EVE OF BEHOLDER 3 KOMPL DT VGA | 85. |
| EXCELLENT GAMES INKL POPULOUS 2 JIMMI | |
| WHITE JAMES POND 2 CAR & DRIVER | 75 ! |
| F1 DOMARK - DT ANLEITUNG 3,5" | 59.9 |
| F14 FLEET DEFFNDER DT HANDBUCH 3,5° | 89.9 |
| FALCON 3 0 F/A HORNET DATA DISK | 75 9 |
| FANTASY EMPIRE SSI 3,5" | 89.9 |
| FIELDS OF GLORY KOMPL DI VGA | 69, |
| FIRE AND ICE DT ANI 3.6° | 591 |
| FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL DT | 09,9 |
| FLUGSIMULATOR 5 0 KOMPL DEUTSCH 3.6' 1 | 34.9 |
| FLIGHTSIMULATOR SCENERY ITALY 3.5° | 89,9 |
| LIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5° | 49,9 |
| FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5 | 49 9 |
| FUGHTSIMULATOR 5 SCFNERY SAN FRANCISCO 3.5° | 59. |
| FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3.5" | 59 |
| PARTIEL VALIGHT SIERRA KOMPL DT. 104 2 5 | 49,9 |
| CAMETER COMPIL INC. FLITE 2 / NOMAD / | 09, |
| HUMANS KOMPL DT | 69.1 |
| GARFIELD SCREEN SAVER LASAGNEROX | 79.9 |
| GENESIA DT ANLEITUNG 3.5° | 64.5 |
| GOBLINS 3 KOMPL DEUTSCH VGA 3.5" | 85 |
| GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5" | 89,9 |
| HANSE DE LUXE KOMPL DEUTSCH | 49,9 |
| HARPOON 2 3.5" | 759 |
| DELTA V - 3,5** DER CLOU KOMPL DT 3,5* DER PLANER KOMPL DT 3,5* DER PLANER KYTAD DATA DISK KOMPL DT DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL DT VGA 3,5* DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL DT VGA 3,5* DIGGERS KOMPL DEUTSCH 3,5* DIGGERS KOMPL DEUTSCH 3,5* DOOM EXTRA 40 LEVEL VOL 1 & 2 ZUSIMMEN DUNGE CON HACK AD & D VGA 3,5* EISHOCKEY MANAGER LIM EDITION KOMPL DT LEIDER SCROLS ARENA 3,5* EISHOCKEY MANAGER LIM EDITION KOMPL DT LEIDER SCROLS ARENA 3,5* EMPIRE DE LUXE [DOS & WINDOWS) KOMPL DT ELDER SCROLS ARENA 3,5* EMPIRE DE LUXE [DOS & WINDOWS) KOMPL DT SCHOOL ARENA 3,5* EMPIRE DE LUXE [DOS & WINDOWS) KOMPL DT SCHOOL ARENA 3,5* EMPIRE SOCIET OF HANDE 3,5* FRIEDEN DER ENDE KOMPL DEUTSCH VGA 3,5* ERIE NITE JAMES POND 2 CAR & DRIVER FOR DEM SCHOOL S | 89.9 |

MASTER OF ORION - MICROPROSE - ENGL 3.5 89 80 MECHWARRICH I'VE CLANS - 3.5 ** 89 80 MECHWARRICH I'VE CLANS - 3.5 ** 89 80 MECHWARRICH I'VE CLANS - 3.5 ** 89 80 MECH & MAGIC 4 KOMPL DT VGA 25 80 MIGHT & MAGIC 5 KOMPL DT VGA 3.5 89 80 MICH I'VEHCOKEY DT ANL VGA 3.5 89 80 MICH I'VEHCOKEY DT ANL VGA 3.5 39 90 VERLORD 3.5 ** 75.00 PACIFIC S' RIKE SPEECH PACK PALIFIC S' RIKE SPEECH PACK PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL DT 3.5 ** 59 90 MECHWARRICH I STORY STANDARD TO STANDAR

Wiedemann.

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (08142) 59640 Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 900-1800, FR. 900-1700 "LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG Karolinenstraße / Ecke Karlstraße Mo.-Fr. 900-1300+1330-1800, Sa. 900-1200 Uhr

| PC/IBM | |
|---|----------------|
| PETER PAN KOMPL DT 3.5" | 64.9 |
| PINBALL DREAMS DT ANL VGA PINBALL DREAMS 2 DATA DISK: DT ANL PINBALL FANTASIES DT ANL 3.5' PIZZA CONNECTION KOMPL DT | 69.9 |
| PINBALL PANTASIES DI ANI 35° | 44,9
65.9 |
| PIZZA CONNECTION KOMPL DT | 85,9 |
| PLAYBOY DATE BOOK VGA 3.5'
POLICE OUEST 4 KOMPL DT VGA 3.5' | 69 9 |
| POLICE OUEST 4 KOMPL DT VGA 3.5" | 69 9 |
| POWERHI S BATTLETECH | 54.90
69 90 |
| PRINCE OF PERSIA 2 DT ANI, VGA PRIVATEER DT ANI, VGA 3,5" PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT ANI, | 89.90 |
| PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT ANL | 45.90 |
| PRIVALEER SPEECH PACK VGA 3.5 | 39,90 |
| PROJECT NOMAD DT ANLEITUNG 3.5" | 88 90 |
| QUARTER POLE KOMPL DT | 85.90
69.90 |
| QUEST FOR GLORY 4 VGA 3 5' RAILROAD TYCOON DE UXE SUPER VGA 3.5' RAILWAY CHALLENGE KOMPL DT VGA 3,5' | 89.9 |
| RAILWAY CHALLENGE KOMPL DT VGA 3,5" | 79.90 |
| | 65 90 |
| RAVENLOFT - SSI - KOMPL. DEUTSCH 3,5" | 85,9 0 |
| RE INION KOMPL DELITSCH 3.5" | 79.90 |
| RAVENLOFT - SSI - KOMPL DEUTSCH 3,5"
RED HELL KOMPL DEUTSCH 36"
RE NION KOMPL DEUTSCH 36"
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL OT 3,5"
ROBINSONS REDUILEN DT ANLETTUNG 3,5" | 85.90 |
| ROBINSONS REQUIEM DT ANCEITUNG 3,5" | 59.9 |
| RUESSELSHEIM KOMPL DEUTSCH | 6 .90 |
| RUESSELSHEIM KOMPL DEUTSCH
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL DT
SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL D1 3,5" | 64,90 |
| SIEDLER KOMPL DEUTSCH 3.5" | 85.90 |
| SIEDLER KOMPL DEUTSCH 3.5"
SILVERBALL FLIPPER DT ANI 3.5" | 59.90 |
| SIM CITY 2000 KOMPL DT 3,5"
SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL VERS ON | 89,90 |
| SIMON THE SORCERER KOMPL, DT VGA 3,5" | 39,90 |
| SKAT 92 KOMPL DT | 65 90 |
| SOFTWARE MANAGER, KCMPL, DEUTSCH 3.57 | 69.90 |
| SPACEWARD HO! KOMPL DT VGA
SSN 21 SEAWDLF DT HANDBUCH 3.5" | 89.90 |
| SSN 21 SEAWDLF DT HANDBUCH 3.5" | 85,90
95,90 |
| STARLORD KOMPL DEUTSCH 3.5' STARLORD KOMPL DEUTSCH 3.5' STARLORD KOMPL DEUTSCH 3.5' STERNENSCHWEIF DSA 2 KOMPL DT STRIKE COMMANDER DT ANL VGA | 79,90 |
| STERNENSCHWEIF DSA 2 KOMPL DT | 89.90 |
| STRIKE COMMANDER DT ANL VGA | 89,90 |
| STRIKE COMMANDER SPEECHPACK 486er/Soundbil
STRIKE COMM TACTICAL OPTIONS VGA 51 | 45 96 |
| STRIKE SQUAD KOMPL DT 3,5" | 95.90 |
| CTDON, HOLD KINDL DELITECH 2 D | 85 90 |
| SUBWAR 2050 MICROPROSE KOMPL DT | 85 90 |
| SUBWAR 2050 MISSION DISK KOMPL. DT.
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN* | 49,90
89,90 |
| SANDICATE INC. MISSION KOMPLETT 3.5" | 89,90 |
| SYNDICATE INK! MISSION KUMPL LI" 3.5"
SYSTEM SHOCK DT ANLEITUNG 3.5" | 85 90 |
| TACTICAL MANAGER | 69.90 |
| THEME PARK - BULLFROG - KOMPL. DT. 3,5" | 73,91 |
| TIE FIGHTER OT. HANDB. (Update-fähig) 3,5" TIMEOUT SPORTS BASEBALL - WINDOWS - 3.5" | 85,90
65,90 |
| TORNADO DT HANDRUCH VGA | 75,90 |
| FO - ENEMY LINKNOWN - DT ANI FITTING | 95,90 |
| UNLIMITED ADVENTURES KOMPL DT VGA 3 5' UNNATURA SELECTION 3.5' | 85,90 |
| UNNATURA SELECTION 3.5" UNNECESSARY ROUGHNESS DT ANL 3.5" | 85,90
69,90 |
| WALLSTREET MANAGER KOMPL DT VGA 3.5' | 89.90 |
| AR GAME CONSTRUCTION SET 2 - TANKS - 3.5" | 75 × |
| WARLORDS VGA 3.5" | . 90 |
| WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER 3.5" | 69 90 |
| WING COMMANDER ARMADA DT HANDB 3.5' - WING COMMANDER 2 KOMPL DT VGA | 79.94
69.99 |
| ORLD CUP CHALLENGE WINDOWS - DT ANL 35' | 59,90 |
| WORLD CUP USA 94 DT ANLET UNG 3.5" | 59,90 |
| XANTH VGA 3.5" | 69 90 |
| x WING UPGRADE KIT KOMPL DT 3.5" | 59 90 |
| X WING MISSION 2 B-WING ENGL 3.5' ZEPPELIN GIANTS OF THE SKY KOMPL DT | 49,90
89,90 |
| ZOOL 2 DT. ANLEITUNG | 59,90 |
| EUGE E EVITABLI GITO | 50,00 |

| PC/IBM Sonderposten | SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT I | |
|---|------------------------------|--|
| FO/IBM Soliderposteri | | SOUNDWAVE 32 ORCHID TECHNOL |
| ACLS OVER EUROPE DT VERSION 3 ;* | 49 90 | STAR TREK MAUSMATTE |
| ANOTHER WORLD DT ANLE TUNG . 5' | 34,90 | THRUSTMASTER FORMULA T1 |
| ARCHER MCLEANS POOL BILLARD | 34 90 | VIRTUAL PILOT - PROFESSIONELLER |
| AVBR HARRIER ASSAULT DT HANDBUCH 3,5"
B17 FLYING FORTRESS DT HANDBUCH 3.5" | 24.90 | WAVEBLASTER - CREATIV -
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TA |
| BARDS TALE 3 DT ANLEITUNG 5.25" | 19.90 | WINNOUSE AND LECTUSE RIEELE 3 TA |
| BATMANS RETURN DT ANL 35' | 29,90 | |
| BATTLEISLE KOMPL DEUTSCH 3.5' | 34 90 | |
| BIRDS OF PREY DT ANLEITUNG 5 25" | 29.90 | Amiga |
| BLADES OF STEEL ICEHOCKEY | 15,90 | |
| BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5" | 24.90 | 1990 DIE 93ER EDITION POLITS |
| BRUTAL SPORTS FOO BALL 3.5" | 24.90 | ALIENS 3 DT ANLE TUNG |
| CADAVER & PAY OFF, DT, ANLEITUNG 3.51 | 35,90 | ANSTOSS KOMPL DT 1MR A500/ |
| CAMPAIGN + KOMPL DEUTSCH 3.5' | 29.90 | ANSTOSS WORLD CUP EDITION SE |
| CENTURION DEFENDER OF ROME DT ANL 5,25" | 19,90 | APOCALYPSE DT ANLEITUNG |
| CHESSMASTER 4000 TURBO WINDOWS 3,5" | 29,90 | ARMOUR GEDDON 2 |
| URSE OF ENCHANTIA KOMPL DEUTSCH 3 5" | 29.90 | AUFSCHWUNG OST KOMPL DT 1 |
| DOGFIGHT MICROPROSE DT HANDB 3,5" DRAGONS LAIR 3 DT ANLE TUNG 3 5" | 39,90 | AWARD WINNERS 2 COMPIL Ink: E:
SNOOKER ZOOL / SENSIBLE SO |
| OUNE 1 KOMPL. DEUTSCH 3,5" | 18.90 | BATMAN RETURNS DT ANLEITUN |
| EPIC KOMPL DEUTSCH 3.5" | 34 90 | BATTLEFIELD CREATOR / BATTLE |
| ESPANA THE GAMES 92 DT ANI, VGA 3.5° | 19,90 | BATTLEISLE DATA DISK NO 2 DT |
| ETERNAM 5.25° | 24.90 | BATTLETEAM (BATTLE SLE & DATA |
| EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL DT VGA 3.5" | 39.90 | RATTLETOADS DT ANLE TUNG |
| FALCON 3 0 DT HANDBUCH 3.5" | 34,90 | BENEATH STEEL SKY KOMPL DER |
| FLASHBACK VGA 3.5" | 34,90 | BIG SEA KOMPL DEUTSCH 1 MB |
| FOOTBALL MANAGER 3 KOMPL DT | 24,90 | BODY BLOWS GALACTIC DT ANU |
| FREDDY PHARKAS IVGA 3 51 | 39,90 | BURNTIME KOMPL DT A500/A200 |
| FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL - DYNAMICS - 35' | 24,90 | CAMPAIGN 2 1 MB |
| GOAL - DING DINIS - KICK OFF 3.5" | 29.90 | CLIFFHANGER DT ANLEITUNG |
| DLF - DAVID LEADBETTERS MICH VGA 5 25" | 19 90
29.90 | COMBAT CLASSICS 2 rski PACIFIC |
| GUNBOAT ACCOLADE nur 5.25*
HARDBALL 3 | 29,90 | SILENT SERVICE 2 / F19 STEALTI COOL SPOT DT ANLEITUNG |
| HARPOON 1 21 | 34 90 | CRASH DUMMIES DT ANLEITUNG |
| HABRIER JUMP JET DT HANDBUCH 3.5" | 29.90 | DANGEROUS STREETS DT ANLEI |
| HEIMDALL VGA 5,25" | 18.90 | DAS SCHWARZE AUGE DSK 1MB |
| HEROES OF THE 357TH DT ANL 5 25" | 19 90 | DEATH OR GLORY KOMPL DT 1N |
| HOOK DT ANLEITUNG 5 25" | 15.90 | DERICLOU KOMPL DEUTSCHIM |
| HUMANS VGA nur 3.5' | 19.90 | DIE SIEDLER KOMPL DT IMB |
| IMMORTAL 3.5° | 19,90 | DOOFUS DT ANLEITUNG |
| INCREDIBLE MACHIE KOMPL DEUTSCH 3.5" | 29.90 | DRACULA DT ANLEITUNG |
| INDIANA JONES 3 ADV KOMPL DT 3,5" | 35 90 | DUNE 2 KOMPL DT 1MB |
| INVEST KOMPL DEUTSCH 3.5" | 19.90 | ELFMANIA DT ANLEITUNG |
| ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS DT ANL 3 5" | | EMPIRE SOCCER DT HANDBUCH |
| IIMMY WHITE SNOOKER 3,5° | 34 90
19 90 | F1 DOMARK DT HANDBUCH
FIFA INTERNATIONAL SOCCER D |
| KGB DT HANDBUCH nur 5,25"
KINGS QUEST 8 KOMPL DEUTSCH 3,5" | 44.90 | FLASH BACK KOMPL DT 1MB |
| . AFFER UTILITIES - SIERRA | 29.90 | GLOBAL DOMINATION |
| ASER SQUAD DT ANL VGA 5 25" | 18,90 | GLOBDULE DT ANLE TUNG 'MB |
| LEGACY - MICROPROSE KOMPL DT 3.5" | 39.90 | GOBLIINS 3 KOMPL DEUTSCH 11 |
| LES MANIEY LOST IN LA KOMPL DT 5.25" | 29.90 | HANSE DE LUXE KOMPL DT |
| LITIL DIVIL DT ANLEIT ING 3 5" | 39.90 | HATTRICK - BUNDESLIGA KOME |
| M1 TANK PLATOON VGA nur 5 25" | 24.90 | HEIMDALL 2 KOMPL DEUTSCH |
| MAD TV KOMPL DT VGA 3.5' | 39,90 | HISTORY LINE 1914 - 1918 DT |
| | | |

PC/IBM Sonderposten

| MANHUNTER SAN FRANCISCO | 29,90 |
|---|-------|
| MANHUNTER NEW YORK 3.5' | 29.90 |
| MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DEUTSCH 5,25° | 19,80 |
| MONKEY ISLAND 1 KOMPL D1 VGA 3.5" | 39.90 |
| MONKEY ISLAND 2 KOMPL DT VGA 3,5" | 49,90 |
| NFL COACHES FOOTBALL 3.5" | 28.80 |
| OBITUS PSYGNOSIS 3.5" | 29.90 |
| PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH 3,5" | 49,90 |
| PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 3.5" | 39.90 |
| POPULOUS INKL PROMISED LANDS 3.5* | 29.90 |
| PDWERMONGER DT ANLEITUNG 5 25" | 34,90 |
| PREHISTORIC II 3.5" | 24,90 |
| PREMIER MANAGER VGA 3.5° | 19,90 |
| OUEST FOR GLORY 3 KOMPL DEUTSCH 3,5 | 29 90 |
| RAGNAROK DT ANLEITUNG | 19 40 |
| REACH FOR THE SKIES DT ANL 3.5" | 39.90 |
| RINGS OF MEDUSA KOMPL DT 3.5" | |
| ROCKETEER - DISNEY SOFTWARE - VGA 5 25' | 19,90 |
| SARGON V CHESS | 29.90 |
| SENSIBLE SOCCER 92/93 DT ANLEITUNG | 39.90 |
| SILENT SERVICE 2 DT. ANL VGA 3.5" | 29.90 |
| SIM C TY 3.5° | 24,90 |
| SIM EARTH - MAXIS - 35" | 29,90 |
| SIM LIFE - MAXIS DI KURZANI | 29,90 |
| SPACE M A X KOMPL DE ITSCH 3 5" | 19,90 |
| SPEED RACER DT ANLEITUNG | 34,90 |
| SPELLCASTING 301 - SPRING BREAK 5.25* | 19,90 |
| STREETFIGHTER 2 DT ANLEITUNG 3.5° | 29.90 |
| SUPERSOCCER STARBYTE - KOMPL. DT 3.5" | |
| SUPREMACY 3.5" | 19,90 |
| T.F.X TACTICAL FIGHTER EXP DT. HB. 3,5" | |
| TERMINATOR RAMPAGE DT. ANLEITUNG 3.5" | 24.90 |
| TEST DRIVE # 3.5' | 29.90 |
| THEATRE OF WAR DT ANL 5.25* | 15,90 |
| THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN - 3 5 | 29,90 |
| TV SPORTS BASEBALL | 19,90 |
| ULTIMA 8 & SPEECHPACK KOMPL. DT. 3.5" | |
| UTOPIA 3 5' | 19,90 |
| VALHALLA DT ANL VGA 3.5" | 19,90 |
| WAR IN THE GULF 5 25" | 19.90 |
| WAXWORKS KOMPL. DT. 3.5" | 19,90 |
| WING COMMANDER 1 VGA 3.5" | 29,90 |
| WING COMMANDER ACADEMY DT ANL 3,5° | 39,90 |
| WINTER OLYMPICS OT ANLEITUNG 3,5" | 24,90 |
| WIZKID VGA 3.5° | 19,90 |
| WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3.5* | 29,90 |
| YEAGER AIR COMBAT DT ANL 5.25° | |
| YSERBIUS SHADOW OF - 3.5" | 24,90 |
| ZAK MCKRACKEN KOMPL DT nur 3.5" | 19,90 |
| | 39,90 |
| ZOOL OT. ANLEITUNG 3,5" | 19,90 |
| Soundkarton / Zubobör | |

Soundkarten/Zubehör

| oodilakarteii/ Easerioi | | | | | | | |
|---|-------|--|--|--|--|--|--|
| 3 5" HD .SONY" FORMATTED 10ER | 14,9 | | | | | | |
| DISKBOX FUR 80 STUCK 3.5" / SCHLOSS | 14.9 | | | | | | |
| ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS | 69.9 | | | | | | |
| GAME WAVE 32 - ORCH * TECHNOLOGY - DT ANL | 19,9 | | | | | | |
| JOYS ICK COMPET ION PRO DIGITAL ANALOG | 59,9 | | | | | | |
| JOYS I CK FLIGHTCONTROL THRUS MASIER | 160,9 | | | | | | |
| JOYSTICK GRAV S ANALOG PRO | 79,9 | | | | | | |
| JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ | 69.9 | | | | | | |
| JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMASTER | 199.9 | | | | | | |
| JOYST CKVERLANGERUNG 15POLIG | 24,9 | | | | | | |
| PANASONIC CD ROM LAUFW DR 562 B DOUBLESPEED | 339,9 | | | | | | |
| MAUSMATTE | 6.9 | | | | | | |
| RUDDER PEDALS THRUSTMASTER | 219,9 | | | | | | |
| SCREENBEAT AKTIVBOXEN ALLE SOUNDK | 39,9 | | | | | | |
| SOUNDBLASTER AWE 32 DT HANDBUCH | 549,9 | | | | | | |
| SOUNDBLASTER 16 ASP DT HANDBUCH | 339,9 | | | | | | |
| SOUNDBLASTER 16 BASIC DT HANDBUCH | 199,9 | | | | | | |
| SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT HANDBUCH | 109,9 | | | | | | |
| SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT HANDBUCH | 199,9 | | | | | | |
| SOUNDWAVE 32 - ORGHID TECHNOLOGY - DT ANL | 499,9 | | | | | | |
| STAR TREK MAUSMATTE | 19,9 | | | | | | |
| THRUSTMASTER FORMULA T1 | 299,9 | | | | | | |
| VIRTUAL PILÔT - PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE - | 149,9 | | | | | | |
| WAVEBLASTER - CREATIV - | 399,9 | | | | | | |
| WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN | 39,9 | | | | | | |
| | | | | | | | |

Amiga

| Annya | |
|--|-------|
| 1990 DIE 93ER EDITION POLITSIMUL KD 1 MB | |
| ALIENS 3 DT ANLE TUNG | 59,90 |
| ANSTOSS KOMPL DT 1MR A500/PLUS/600/2000 | |
| ANSTOSS WORLD CUP EDITION SECENERY | 54,90 |
| APOCALYPSE DT ANLEITUNG | 49,90 |
| ARMOUR GEDDON 2 | 49,90 |
| AUFSCHWUNG OST KOMPL DT 1MB | 65 90 |
| AWARD WINNERS 2 COMPIL INIX ELITE / JIMMY WH | |
| SNOOKER ZOOL / SENSIBLE SOCCER DT ANI. | |
| BATMAN RETURNS DT ANLEITUNG
BATTLEFIELD CREATOR / BATTLEISLE KPL. DT. | 39,90 |
| BATTLEISLE DATA DISK NO 2 DT ANL | 59,90 |
| BATTLETEAM (BATTLE SLE & DATA) DT 1M8 | 69,90 |
| BATTLETOADS DT ANLE TUNG | |
| BENEATH STEEL SKY KOMPL DEUTSCH IMB | 39,90 |
| BIG SEA KOMPL DEUTSCH IMB | 6 90 |
| BODY BLOWS GALACTIC DT ANI E TUNG 1 MB | 55,90 |
| BURNTIME KOMPL DT A500/A2000 | 69.90 |
| CAMPAIGN 2 1MB | 89.90 |
| CLIFFHANGER DT ANLEITUNG | 38,90 |
| COMBAT CLASSICS 2 15kl PACIFIC ISLANDS | |
| SILENT SERVICE 2 / F19 STEALTH FIGHTER | 89.90 |
| COOL SPOT DT ANLEITUNG | 54,90 |
| CRASH DUMMIES DT ANLEITUNG | 39.90 |
| DANGEROUS STREETS DT ANLEITUNG | 49,90 |
| DAS SCHWARZE AUGE DSK 1MB KOMPL DT | 79.90 |
| | |
| DERICLOU KOMPL DEUTSCH 1MB | 75,90 |
| DEATH OR GLORY KOMPL, DIT IMB DER CLOU KOMPL DEUTSCH IMB DIE SIEDLER KOMPL, DT IMB DOOFUS DT ANLEITUNG DRACULA DT ANLEITUNG DUNE 2 KOMPL, DT IMB ELFMANIA DT ANLEITUNG EMPIRE SOCCER DT HANDBUCH IMB EL DOMARK DT HANDBUCH | 89.90 |
| DOOFUS DT ANLEITUNG | 54.90 |
| DRACULA DT ANLEITUNG | 39.90 |
| DUNE 2 KOMPL DT 1MB | 59,90 |
| ELFMANIA DT ANLEITUNG | 54.90 |
| EMPIRE SOCCER DT HANDBUCH 1 MB | 59,90 |
| | |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL. | 54,90 |
| FLASH BACK KOMPL DT 1MB | 78.90 |
| GLOBAL DOMINATION | 65,90 |
| GLOBDULE DT ANLE TUNG 'MB | 54,90 |
| GOBLIINS 3 KOMPL DEUTSCH 1 MB | 75,90 |
| HANSE DE LUXE KOMPL DT | 45.90 |
| HATTRICK - BUNDESLIGA KOMPL DT | 79,90 |
| MEINDALL 2 VONDL DELITECH | 85 80 |

Versand Service and bh

| Amiga | |
|---|------|
| IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT ANL | 69 9 |
| ISHAR III KOMPL. DT. | 59, |
| JURASSIC PARK DT ANL 1MB | 59,1 |
| K 240 U OPIA II - DT ANLEITUNG | |
| KICK OFF 31 KOMPL DEUTSCH IMB | 49 9 |
| KINGS OUEST 6 1 MB | 89, |
| KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL, DT 1MB | 79, |
| LAMBORGHINI DT ANLEITUNG | 49. |
| LAST ACTION HERO DT ANLE TUNG | 39, |
| LIBERATION DT ANLEI UNG 1MB | 59. |
| LOST VIKINGS KOMPL DT 1MB | 75. |
| LOTHAR MATTHAEUS DT ANLEITUNG 1 MB | 65, |
| MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE KOMPL DT | |
| MICRO MACHINES DT ANLEITUNG | 48, |
| MISSILES OVER XERION DT ANL 1 MB | 55. |
| MONOPOLY KOMPL DEUTSCH | 49, |
| MR NUTZ DT ANLEITUNG | 59. |
| NAUGHTY ONES DT ANLEITUNG | 49 |
| ONE STEP BEYOND DT ANI | 54. |
| PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT ANL 1 MB | |
| PERMELION DT. ANLEITUNG 1 MB | 65. |
| PIZZA CONNECTION KOMPL DT 1MB | 85, |
| PUGGSY DT ANLEITUNG 1MB | 59, |
| RUESSELSHEIM (DETROIT) KOMPL DT | 59. |
| SECOND SAMURAL DT ANLE UNG 1MB | 65, |
| SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT ANL | 44, |
| SIERRA SOCCER KDMPL DEUTSCH 1MB | 39. |
| SIM CITY / LEMMINGS COMPIL | 65, |
| SIMON THE SORCERER KOMPL DT 1MB | 75. |
| SKIDMARKS DT ANLEITUNG 1MB | 54, |
| SOCCER KID DT ANL | 65. |
| SPACEWARD HO! KOMPL DEUTSCH ! MB | 75 |
| STARLORD DT HANDBUCH 1MB | 78, |
| TACTICAL MANAGER | 54, |
| TOTAL CARNAGE - THE ULTIMAT BATTLE - DT ANL | 54, |
| U FO ENFMY UNKNOWN - KOMPL DT 1MB" | 69. |
| URIDIUM I DT. ANL 1MB | 49, |
| VALHALLA | 59. |
| WOODYS WORLD DT ANL 1MB | 29, |
| WORLD CUP COMPILATION INKL GOAL STRIKER | |
| SENSIBLE SOCCER CHAMP MANAGER | 59, |
| WORLD CUP USA 94 DT ANL | 54.9 |
| X MAS LEMMINGS DT ANL 1MB | 39, |
| | |

| Preishits Amiga | |
|--|----------------|
| 3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT. | 29,90 |
| A TRAIN 1 MB | 39,90 |
| ADRENALYN DT ANI | 9 90 |
| ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1M8 | 29,90 |
| ANOTHER WORLD DT ANLEITUNG | 34 90 |
| APIDYA | 29,90 |
| ARCADE POOL UT ANLE TUNG ARCHER MCLEAN POOL BILLARD | 4 90 |
| ASSASSIN SPELIAL EDITION DT ANL | 34,90 |
| AV8B HARRIER ASSAULT DT HANDBUCH | 24,90 |
| BARDS TALE 3 1 ME | 19 90 |
| BATMAN THE MOVIE DT ANL | 9 90 |
| BATTLESQUADRON DT ANL | 19.90 |
| BLACK CRYPT | 29.90 |
| BDDY BLOWS DT ANEFILING | 29.90 |
| BRUTA CRAZY SPORTS FOOTBALL 1MB | 29,90 |
| BUBBAN STX 1MB | 34,90 |
| BUDOKHAN IMB | 29.90 |
| CADAVER & PAY OFF DT ANLEITUNG CALIFORNIA GAMES 2 | 35,90 |
| CAMPAIGN E KOMPL DEUTSCH IMB | |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 93 | 19,90
19,90 |
| CHAOS ENGINE 1 MB | 24,90 |
| CHAOS ENGINE 1 MB
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK | 29.90 |
| CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK
COLONELS REQUEST - SIERRA - DT ANL
CRUISE FOR A CORPS DT ANL IMB
CURSE OF ENCHANTIA DT ANI IMB | 34,90 |
| CRUISE FOR A CORPS DT ANL TIMB | 29,90 |
| CURSE OF ENCHANTIA DT ANL 1MB | 29.90 |
| CYCLES - ACCOLADE | 28,90 |
| CYPERPUNK DT ANLEITUNG | 18.90 |
| DARKMERE DT ANLEITUNG 1MB | 29.90 |
| DISPOSABLE HERO | 24,90 |
| DOGFIGHT - MICROPROSE - DT HANDB 1MB | 39 90 |
| DRAGONS LAIR 3 DT ANL 1 MB DREAM TEAM COMPILATION INKL S MPSONS | 19.90 |
| WWF WRESTLING / TERMINATOR 2 DT ANL | 20.0 |
| DUNE I KOMPL DT 1MB | 34 90 |
| ELITE 2 KOMPL DT | 34,90 |
| ELITE 2 KOMPL. DT. EMLYN HUGHES INT SOCCER DT ANL EPIC KOMPLETT DEUTSCH 1MB | 19,90 |
| EPIC KOMPLETT DEUTSCH 1MB | 29.90 |
| ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. | 29,90 |
| EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL DT 1MB
F15 STRIKE EAGLE 2 1MB | 39,90 |
| F15 STRIKE EAGLE 2 1MB | 29,9 |
| F19 STEALTH FIGHTER DT KURZANL | 35.9K |
| F117A NIGHTHAWK DT HANDB 1MB | 39 90 |
| F29 RETALIATOR | 29,90 |
| GLOBAL GLADIATORS D ANL 1MB | 29,00 |
| GOAL DING DINIS DT ANLE TUNG
GOBLINS I KOMPL DEUTSCH 1 MB | 29,90 |
| GRAHAM TAYLOR SOCCER | 19,90 |
| GRAND PRIV CIRCUIT ACCOLANG | 24.90 |
| GRAND PRIX CIRCUIT ACCOLADE
GREAT COURTS 2 DT ANL 1MB | 29.90 |
| GUNBOAT ACCOLADE - 1 MB | 29,90 |
| HARD NOVA | 19,90 |
| HUMANS 1MB | 19,90 |
| HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS | 19,90 |
| INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. | 35,90 |
| INDIANA JONES 4 KOMPL DT 1MB | 54,90 |
| INVEST KOMPL DT 1MB | 19 90 |
| JAGUAR XJ 220 | 29,90 |
| JIMMI WHITE SNOOKER | 34,90 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL 1MB | 19,90 |
| KINGS OUEST LOT AND LIMB
KINGS OUEST 4 DT ANDEITUNG | 19,90 |
| LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL DT 1MB | 39,90 |
| LEISURE SUIT LARRY 1 DT ANL 1 MB | 29,94 |
| LOOM LUCASFILM | 29,90 |
| LOTUS TRILOGY 1-3 DT ANLEITUNG | 34.90 |
| LOTUS TURBO CHALLENGE 2 | 19,90 |
| M1 TANK PLATOON DT KURZANL 1MB | 34,90 |
| MAD TV KOMPL DT 1MB | 39,90 |

| Preishi | ts | Ami | g | а |
|-------------------------------|----|-------|---|-----|
| R 2 - FLAMES OF
PERFULCRUM | FF | EEDOM | - | 1 M |

| MIDWINTER 2 - FLAMES OF FREEDOM - 1MB | |
|--|----------------|
| MIG 29 SUPERFULCRUM | 34 90 |
| MONKEY ISLANDS 2 KOMPL DT 1 MB | 54.90 |
| MONSTERBUSINESS | 9.90 |
| MONSTERPACK VOL. 2 inkt. BEAST 2 | |
| KILLING GAME SHOW AWESOME |) 90 |
| NICK FALDOS GOLF KOMPL DT 1MB | 13.90 |
| OPERATION STEALTH 1 MB | 34 90 |
| PAPERBOY I DT ANLEITUNG | 19 90 |
| PATRIZIER KOMPL DEUTSCH 1 MB | 39.90 |
| PATRIZIER KOMPL DEUTSCHITMB
PINBALL FANTASIES DT ANLEITUNG TMB | 29,90 |
| PIRATES! DI ANL 1MB | 29.90 |
| POLICE OUEST 1 1MB | 34.90 |
| POLICE OUEST 2 SIERRA - DT ANL | 34,90 |
| POPULOUS INKL PROMISED LANDS | 29,90 |
| POWERMONGER INKL WW DATA DISK | 29.90 |
| PREMIERE MANAGER 1 MB | 19.90 |
| PREMIERE MANAGER 2 1 MB | . 9.90 |
| PREMIERE MANAGER 1 MB PREMIERE MANAGER 2 1 MB PRIME MOVER DT ANLEITUNG PUSH OVER OUEST FOR GLORY 2 S ERRA DT ANL | 19 90 |
| PUSH OVER | 19 90 |
| QUESTFOR GLOHY 2 SERRA DI ANL | 9,90 |
| ROBOCOP 3 1MB | 29,90 |
| SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KPL DT 1MB | 39,90 |
| SENSIBLE SOCCER 92 31 DT ANL 1MB | 34 90 |
| SHADOW WORLDS KOMPL. DT
SIM ANT MAXIS TMB | 19,90 |
| | 34,90 |
| SIM CITY
SIM EARTH TIMB | 24,90 |
| SIM LIFE A500/A600/A2000 KOMPL DT 1 MB | 34,90
29,90 |
| SPACE CRUSADE 1 MB | 19 90 |
| SPACE M A X KOMPL DEUTSCH MB | 24 90 |
| SPACE QUEST 1 - SIERRA | 29.90 |
| SPACE QUEST 3 DT ANLE TUNG | 34.90 |
| STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL DT 1MB | 19.90 |
| STREETFIGHTER 2 DT ANL TMB | 23,90 |
| SUPER HANG ON | 24 00 |
| SUPERFROG OT. ANL. SUPERMACY SYNDICATE IMB TEAM YANKEE - PANZERSIMULATION - THE PLAGUE OT ANL | 19.90 |
| SUPREMACY | 29,90 |
| SYNDICATE 1M8 | 29,90 |
| TEAM YANKEE - PANZERSIMULATION - | 29.90 |
| THE PLAGUE DT ANL | 9.90 |
| THE PLAGUE DI ANL THEIR FINEST HOUR BATTLE OF BRITAIN | .9,90 |
| TRANSWORLD KOMPL DT 1MB | 19,90 |
| TROLLS DT ANLEITUNG | 19.90 |
| TURRICAN 2 DT ANL | 14.90 |
| UTOPIA 1MB | 19.90 |
| VIKINGS FIELDS OF CONQUEST DT AND | 29 9U |
| WATERLOO DT ANLEITUNG | 19.90 |
| WHALES VOYAGE DT ANLE TUNG | 29 90 |
| WING COMMANDER 1MB | , g gn |
| WINTER OLYMPICS DT. ANL. | 24,90 |
| WIZ NITIZ DT ANLEITUNG | 53.84 |
| WATERIOO DI ANLETUNG WHALES VOYAGE DI ANLETUNG WHALES VOYAGE DI ANLETUNG WING COMMANDER I HIB WINTER OLYMPICS DI ANL. WIZ NI IZ DI ANLETUNG WONDERDOG WHE EUROPEAN RAMPAGL ZAK MOKRACKEN KOMPI. DELINSCH ZOOL DI ANLETUNG I MB | 24 90 |
| WWF EURDPEAN RAMPAGE | 29.90 |
| ZAK MCKRACKEN KOMPL DELLISCH | 39 90 |
| ZOOL DT. ANLEITUNG 1 MB | 19,90 |
| ZOOL Z OI. ANLEHUNG | 24,90 |
| ZYCONIX DT ANL | 19.9 |
| Abgabe rior hillimge Vorratir in ht | |

Amiga Zubehör

| 3.5" HD "SDNY" FORMATTED 10ER PACK | 14 90 |
|---|--------|
| AMIGA ACTION REPLAY 3 A500 | 199 90 |
| DISKBOX FUR 80 x 3.51 DISKS | 14 90 |
| GRAVIS GAME PAD | 9,90 |
| JOYSTICK COMPETITION PRD STAR | 39 90 |
| MAUSMATTE | 6.90 |
| X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INKL HARDWARE | 74 90 |
| | |

Amiga 1200

| ANSTOSS KOMPLETT DE JTSCH | 69.90 |
|---|-------|
| ANSTOSS WORLD CUP EDITIDN SCENERY | 54 90 |
| BANSHEE OT, ANL. | 59,90 |
| BODY BLOWS GALACTIC DT ANLEITUNG | 19 90 |
| CIVILIZATION DT ANLEITUNG | 69,90 |
| DERICLOU KOMPLI DEU SCH | 75 90 |
| HANSE DE LUXE KOMPL DEUTSCH | 45.90 |
| HATTRICK - BUNDELIGA MANAGER 3 - KPL. DT. | 79,90 |
| IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT ANI | 69,90 |
| JURASSIC PARK | 54,90 |
| KICK DEF 3 KOMPL DEUTSCH | 54,90 |
| KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL DT | 79.90 |
| RUESSELSHEIM - DETROIT - KOMPL DT. | 59,90 |
| SECOND SAMURAL DT ANLEITUNG | 65 90 |
| SOCCER KID DT ANLE TUNG | 69.90 |
| THEME PARK KOMPL DEUTSCH? | 89.90 |
| | |

Amiga CD 32

| Ailliga OD 02 | |
|---------------------------------------|-------|
| ALIEN BREED OWAK DT ANL | 49.90 |
| ARABIAN NIGHTS | 29,90 |
| BANSHEE DT. ANL. | 59.90 |
| BATTLETOAOS DT. ANL. | 49.90 |
| BRIAN THE LION DT. ANL. | 39.90 |
| D GENERATION DT ANL | 49.90 |
| DERICLOU KOMPL DEUTSCH | 69 90 |
| DISPOSABLE HERO DT ANLEITUNG | 59.90 |
| ELITE 2 FRONTIER - KOMPL DT | 54.90 |
| FIRE AND ICE DT ANI FITUNG | 49.90 |
| GUNSHIP 2000 DT ANI | 59 34 |
| HEIMDALL 2 DT. ANL. | 59.90 |
| KICK OFF 3 KOMPL DEUTSCH | 59 90 |
| LEMMINGS | 54,90 |
| LOST VIKINGS | 58,90 |
| MORPH DT ANLEITUNG | 65,30 |
| NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE DT ANL | 29,90 |
| PIRATES GOLD DT ANLEITUNG | 59,90 |
| ROBOCOOE - JAMES POND - | 29,90 |
| TOTAL CARNAGE DT ANLEITUNG | 59,90 |
| TROLLS DT ANLEITUNG | 29,90 |
| ULTIMATE BODY BLOWS DT ANLEITUNG | 59,90 |
| ZOOL DT ANL | 29,50 |
| ZOOL DI ANL | 29,9 |

* - BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten Liste gegen frankierten Ruckumschleg Bitte Computertyp ungeben Versandkosten Nachnahme plus DM 8.00. Vorkasse plus DM 8.00. Ausland Nur Vorkasse gegen Euroscheck - DM 20 Versand Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck

Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

neue Auflage in zwei Bänden erscheint.

- Hier gibt es vielleicht keine Trekkie-Zeitschriften, aber dafür genug Fanpublikationen, die regelmäßig erscheinen (z.B. Trekworld, das offizielle Club-Magazin des STCE mit News (Merchandise, Serien, Filme, Schauspieler), Geschichten und Grafiken, um nur einige Stichpunkte zu nennen). Des weiteren ist vor kurzem ein zeitungsähnliches Informationsblatt namens STAR DATE erschienen, das über dieselben Inhalte berichtet.

- Die Behauptung, hier in Deutschland gäbe es kaum Fanartikel des ST-Universums, ist falsch. Sowohl der STCE als auch die STAR DATE haben beide einen ST-Shop, in dem es jede Menge ST-Artikel gibt (angefangen bei Modellen und Videokassetten über Spielfiguren bis hin zu Ansteckern, Unifor-men, Blueprints, CDs, Bücher, Poster usw.). Aber nicht nur hier, sondern auch bei einigen anderen Firmen wie z.B. Transgalaxis oder Andere Welten gibt es jede Menge Fanartikel. Für alle, die an diesen Artikeln interessiert sind, hier noch die Adressen: Star Trek Central Europe Dirk Bartholomä Postfach 22 01 11 86181 Augsburg

Transgalaxis Postfach 11 27 61362 Friedrichsdorf/Taunus Tel: 06172/74007

Star Date Billwerder Ring 14 21 035 Hamburg Tel. 040/7340103

Andere Welten Medienvertriebs GmbH Rappstr. 15-17 20146 Hamburg Tel: 040/443118 oder 4505949

Thorsten Lange, Iserlohn

Bekennt Euch!

Ich bin froh, daß die POWER PLAY sich nun Multimedia-Magazin nennt, ohne zu einem sinnlosen Hochglanzheftchen zu verkommen. Vorbei sind aber die Zeiten, in denen Computerunterhaltung elitär und pionierhaft war - heute regiert die Marktwirtschaft und industrielle Fertigung. Dennoch gibt es sie, die Designer, Coder, Grafiker und Musiker und es sind alles normale Menschen. Deshalb möchte ich eine Öffnung der POWER PLAY hin zu diesem Personenkreis. Die Gefahr, daß Ihr ein Entwicklerblatt werdet, freaks nicht zu fürchten, glaube ich. Aber auch Entwickler lesen einschlägige Magazine, und was würden sich die Kids freuen, wenn sie ihre POWER PLAY als Forum der Profis wissen könnten! Eure Interviews sind ein Schritt in die richtige Richtung, ebenso die verstorbene Indy-Corner und Musik/Film-Ecke. Neuestes Highlight ist die POWER-PLAY-CD mit Platz für Leserproduktionen. Macht bitte weiter so. Für reine Stifung-Spiele-Test-Inhalte ist die POWER PLAY mittlerweile zu schade!

Ich persönlich gehöre zu einer PC-Demogruppe, die jetzt den Wechsel ins Profilager gemacht hat. Viel Nachwuchs der Szene kommt ja aus Demo-Entwicklerkreisen. Ich kaufe die POWER PLAY persönliche "Spielphase" ware- (SciFI-/Film-/Computerde so befriedigt, aber Ihr und Kommentatoren einer "erwachsenen" Industrie. Eure Leser sind mündig und verkraften Hintergrundberichte und technische Details (sehr gut: Hardware-Corner).

Zum Layout muß ich sagen: Ihr habt es endlich geschafft! Laßt es so! Bitte! Der Fließtext ist schlicht und klar, das Layout trotzdem professionell. Seite 18 aus der POWER PLAY 8/94 ist mir richtig aufgefallen - so gut war es. Bleibt beim Duzen.

Andreas Krein, Wiesbeden

Ubergreifend?

Thomas Eicher hat mit seinem Leserbrief (8/94) voll ins Schwarze getroffen. In Sachen Amiga wird von Euch, ich unterstelle mal bewußt, zu wenig berichtet. Ich beziehe mich hierbei auf den Überblick für 3D-Programme in POWER PLAY 8/94. -Wieso werden in der Tabelle nur Programme für Intel-Systeme aufgeführt? Es wird zwar kurz erwähnt, daß Programme wie Caligari oder Real 3D auf dem Amiga programmiert wurden (Real 3D wird weiterhin auf Amiga entwickelt) aber wo steht, daß...

 Caligari-Amiga im Gegensatz zur teuren Windows-Version nur ca. 400 Mark kostet

• Real 3D nur rund 900 Mark

es für unter 300 Mark auf dem Amiga, gerade für den Einsteiger sehr leistungsstarke und preiswerte 3D-Renderer wie beispielsweise Cinema 3D oder Reflections

 Das auf Amiga verbreitete Imagine wurde erst gar nicht erwähnt

 Lightwave 3D, mit dem alle Unterwasserszenen der Fernsehserie "Seaguest DSV" gerendert wurden, gibt es auch noch für Amiga-Plattformen. Gerade im Bereich Raytracing/Animation gibt es für Einsteiger und Profis kein System mit besserem Preis-Leistungs-Verhältnis. Leider erfährt man in eurem Artikel davon nichts. Ich frage mich, ob POWER PLAY dem Anspruch "Systemübergreifendes Magazin" gerecht wird.

Martin Michael, Unna

Da Commodore nicht in der Lage war, uns mit Rechnern zu versorgen, auf denen obige Programme annehmbar laufen, blieb uns nichts anderes übrig, als uns auf die PC-Schiene zu beschränken. Traurig, aber leider wahr.

brauchen die reinen Spiele-

noch, obwohl ich über meine hiaus bin, einfach deshalb. weil ich mir Informationen über die Unterhaltungssoft-Animations-)branche verschaffen möchte/muß. Dieser Bedarf wird von Euch gerakönntet noch besser: Bekennt Euch ab jetzt dazu. -Ihr seid nicht mehr nur Tester, Ihr seid Beobachter

Spieleprogrammierung

In der POWER PLAY habe ich gelesen, daß sich einige für die Spieleprogrammierung interessieren, das ist echt toll. Ich selbst hatte eine A-500 und hatte es schon mit Grafik und Sound probiert, bis ich bei Freunden die Leistung eines PCs in dieser Richtung bemerkte. Ich wollte mir Spiele wie Wing Commander selbst programmieren, worauf ich irgendwie versuchte, Tips und Ratschläge zu bekommen, aber niemand konnte mir in der Richtung etwas sagen. Aber jetzt endlich gebt Ihr sogar die Möglichkeit, dieses Thema zu vertiefen. Es wäre vielleicht nicht schlecht, wenn Ihr sogar extra eine oder vielleicht mehrere Seiten mit Ratschlägen über Hard- und Software machen würdet. Wie wär's, wenn Ihr ein paar Programme vorstelltet und schreibt, was der ganze Spaß am Ende kostet.

Stephen Carl, Bad Harzburg

Seit geraumer Zeit such ich vergeblich nach einer geeigneten Programmiersprache für den PC zur Spieleprogrammierung (Hochsprache). Sprites sollen per Interrupt animiert und verschoben werden. Kollisionsabfragen sollten möglich sein. Es wäre schön, wenn Sie mir einen Rat geben könnten. Robert Danner, Neufam

Ich interessiere mich sehr für Spieleprogrammierung und versuche auch, eigene Spiele zu programmieren. Allerdings sind meine Erwartungen ziemlich hoch - ich möchte Spiele programmieren, die in 3D-Darstellung flüssige Bewegung durch Echzeitberechnung ermöglichen. Aber selbst in Assembler sind meine Programme viel zu langsam. Es interessiert mich auch, wie Vektorgrafik, Texturenbelegungen usw. funktioniert. Aus Büchern konnte ich keine Erkenntnisse gewinnen.

Ist es möglich, die Quelltexte der Spiele von Spieleprogrammierern zu privaten Zwecken zu erhalten? Gibt es andere Möglichkeiten, an diese Routinen zu kommen?

Georg Erhardt, Hörlkofen

Ich möchte ein Adventure für meinen PC programmieren. Dazu benötige ich, soll es kein reines Textadventure werden, irgendwelche C/C++. Routinen, um Grafiken, vielleicht sogar Animationen, in dieses Programm einzubinden? Wißt Ihr wie man an Tool-Boxen dieser Art herankommt, oder könnt Ihr mir die Adresse von jemandem geben, der sich damit auskennt? Gabriel Herz, Düsseldorf

Okay, okay, Eure Botschaft ist bei uns angekommen. Henrik "Programmier mich" Fisch arbeitet bereits an einem Redaktions-Konzept, wie er Euch und uns das große Einmaleins der Spieleprogrammierung beibringen kann. vw Whizkid in Wonderland

Simon the Sorcerer

ulinarisch verwöhnte Holzwürmer, versoffene Zwerge, liebliche Schweineprinzessinen und ziemliche doofe Dorfdeppen – richtig, das klingt nach einer etwas abgedrehten Fantasygeschichte. Und als Simons lenkende Hand werdet Ihr natürlich über kurz oder lang diesen und noch merkwürdigeren Wesen begegnen.

Eure Aufgabe ist es, das Land von einem garstigen Zauberer namens Sordid zu befreien. Doch bevor Ihr diesen Knieskopp am Ende der Geschichte in einen Monolithen verwandeln könnt, müßt Ihr noch die eine oder andere Aufgabe lösen. Zunächst gilt es, Mitglied des Zauberervereins zu werden. In der Dorf-

kneipe trefft Ihr auf vier merkwürdige Herren, die zunächst standhaft von sich behaupten, sie seien Bauern und mithin genauso magisch wie eine Kartoffel. Nach einer kurzen Unterhaltung geben sie sich dann doch als das zu erkennen, was sie sind und nennen als Aufnahmebedingung die Wiederbeschaffung eines Zauberstabes. Im Schankraum wechseln wir noch eine paar Worte mit den Walküren. Nach ihrem Hobby befragt, antworten die beiden nonchalanten Damen: "Wir töten gern und trinken viel". Außerdem steht die etwas rundlichere auch noch auf Sticken und sonstige Handarbeit. Rafunzel wiederum ist eine halbe Sau, die sich



Selten hat man sich bei der deutschen Umsetzung der Sprachausgabe eines Spieles so viel Mühe gemacht wie hier. Da sitzt jede Pointe, das Timing der Witze ist perfekt und die Stimmen passen wirklich zu den Akteu-

ren. Man merkt, daß man Synchronsprecher genommen hat, die etwas von ihrem Handwerk verstehen. sprich eine schauspielerische Ausbildung genossen haben. Selbst der leidige Vorspann wird so zu einem echten Ereignis. Auch ansonsten ist "Simon the Sorcerer" ein perfekt gestricktes Adventure der oberen

Schwierigkeitsklasse, an dem man schon so seine Zeit verbringt, bis man zum tinalen Erfolgserlebnis kommt. Die Grafik ist der pure Genuß. Überall geschieht etwas, ob jetzt nun ein Wolf aus dem Wald gerannt kommt, die Enten quaken oder ein Hirsch auf einer Lichtung erscheint. Die Liebe zum Detail ist unverkennbar und macht "Simon" wirklich zu einem überdurchschnittlichen Spaß.



Eine schweinische Metamorphose: Rafunzel auf dem Weg zur Trüffelsau ...

Duell der Magier: Simon vs. The Witch und das Zauberwort heißt "Würstchen"!



durch einen herzinnigen Kuß wieder in ein ganzes Trüffelschwein verwandelt. Gollum, der sich als Mitglied des Tolkien-Traditions-Vereins zu erkennen gibt, um etwaigen Copyrightproblemen aus dem Weg zu gehen, angelt immer noch nach dem Ring der Ringe, und der Druide erzählt Simon von einem Kollegen, der sich einmal in eine andere Welt verirrt hat, wo es sprechende Kaninchen und verrückte Teeparties gäbe.

An Anspielungen wird also nicht gespart und es wird munter das ganze märchen- und sagenhafte Repertoir bis knapp zur Unkenntlichkeit gefleddert. Wichtig ist, daß man die etwas kruse Logik des Spiels genau beachtet, dann wurstelt man sich schon gut durch.

Gesteuert wird Simon the Sorcerer mit der Maus, wobei Ihr das Befehlsmenü mit dem Objektmenü kombinieren müßt. z.B. benutze Leiter mit Loch. Freundlicherweise sind auch nur die Objekte anklickbar, die wirklich etwas mit dem

Spielverlauf zu tun haben. Um schließlich zu einem weit entfernten Punkt zu gelangen, an dem man schon einmal war, kann man eine Karte von Simons Welt aufrufen und diesen Schauplatz direkt ansteuern. Harrt dieser Ort noch auf seine Entdeckung, erscheint er auch nicht auf der Karte, logisch. ps





Der Sumpfling und seine Suppe: Igitt!



Der Troll bekommt seine Packung: Klatsch!

LASER AGE

Home, sweet home: Ein Mörder im Haus erspart den Zimmermann



Reality TV

Police Quest 4

Open Season

Is ich vor einem halben Jahr die Diskettenversion von Police Quest 4 (Test in POWER PLAY 3/94) spielte, hatte ich nur einen Wunsch: Bitte, liebe Leute bei Sierra, bringt bald eine CD-Version heraus. Zwölf Disketten und 22 Megabyte auf der Harddisk das war für meinen altersschwachen T-Bird zuviel des Guten. Angesichts der digita-

alles auf zeitgemäße Super-VGA -Grafik getrimmt haben -Speicherplatz wäre auf dem Silberling ohnehin genug. Außer der kosmetischen

gegangen sind und restlos

Feinarbeiten und der unspektakulären, englischen Sprachausgabe hat sich nichts getan. Police Quest 4: Open Season ist und bleibt ein unlogisches und schleppendes Adventure, das nur durch seine Digi-Grafik und die kleinkarierten Polizeivorschriften aus dem Rahmen fällt. Wer gerne als schlechtbezahlter Detective des LAPD Serienkiller jagt und sowieso einen Kauf geplant hat, darf die CD-ROM-Version dingfest machen.





Modi-Mix: Der Hintergrund ist VGA, Automat und Aschenbecher Super VGA.

lisierten Darsteller wünschte ich mir außerdem passende Sprachausgabe.

Diese Wünsche haben sich erfüllt, überdies verbesserte Sierra die Grafik – die CD-Fas-sung von Police Quest 4 läuft unter Super VGA oder Windows. Das war bereits bei der Diskettenversion optional möglich, macht jetzt aber mehr Sinn: Die meisten Grafiken sind weiterhin "hochgepixelte" Normal-VGA-Bilder, aber einige Objekte und Zwischengrafiken werden in Super-VGA-Grafik dargestellt. Mir ist und bleibt allerdings ein Rätsel, warum die Mannen aus Coarsegold nicht den Larry 6-Weg



Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) - verantwortlich für den redaktionellen Teil

Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw) Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)

Redektion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Peter Schwindt (ps)

Producer: Manfred Neumayer (mn) Ständiger freier Miterbeiter: Henrik Fisch (hf), Sönke Steffen (js)

Redaktionsassistenz: Catharina Winter

Hotline: Michael Bowering, Andi Deggendorfer, Schari Eghbali, Alex Langemann

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46 Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors

Alle Artiket sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch en anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verlasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedie Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haltung übernommen.

Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzer,

DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorler

Titellawut: & Computergrafik: Wolfdang Bems

Titellayout & Computergrefik: Wolfgang Bems Fotogrefie: Roland Müller Titel: Origin

Anzelgenverweitung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzelgenieltung: Peter Kusterer (333)

Auslendsrepräsentanten: Großbritennien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058,

Fax.: 0044-81341-9602

USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500,

Fax: 001-415-358-9739

Fax: 001-415-358-9739
Talwen: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fex.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaeler, Holon, Tel.: 00972-3-556-6256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenebtellung: Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenprelse: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice
Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244 Einzelheft: DM 6,50

Jehresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90 (inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost euf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr, 33, A-5020 Salzburg,
Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,Schwelz: Aboverwaltung AG, Sägestr, 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnement: sFr. 78,

Vertriebsleitung: Benno Gaab Vertrieb Hendel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erschelnungsweise: monatlich

Leitung, Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckyorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenburg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim
Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fehrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können fur Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.

Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

Diese Zeitschrift ist euf chlorfrei gebleichtem Pepier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetellfrei.

© 1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft Vorstand: Carl-Franz von Quedt (Vors.), Kenneth Clifford

Verlagsleiter: Wolfram Höfler Produktionschef: Michael Koeppe

Direktor Zeltechriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlegee: MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E



LASER AGE

Samurai Showdown: Der neue Panzer röhrt durch die Zusatzmissionen

ENSWERT



Patriot Games

Battle Isle 2

Scenery CD: Das Erbe des Titan

amit hat Klarkopfstratege Harris nicht gerechnet. Dank seiner Hilfe wurde die drullische Menschheit vor der sicheren Vernichtung bewahrt und nun folgt als "Bezahlung" ein Urteilsspruch. Starrköpfige Demokraten verbannen den Supermann für seine "Verbrechen am drullischen Volk"



Das haben wir nicht gewollt: Harris wird verurteilt

lebenslang auf eine Insel. Wären da nicht ein paar treue Offiziere, die Euch in der Haut des Harris wieder aus dem Sumpf helfen und der Zusatz-CD eine Existenzberechtigung

Neben der Fortführungs-Campaign und den dazugehörigen 26 neuen Missionen, wartet Das Erbe des Titan jedoch auch mit anderen netten Extras auf. So gibt's einige neue Musikstücke, mehr Zwischensequenzen und insgesamt sechs neue Einheiten. Dabei ist sowohl ein neuer und schlagkräftigerer Samurai-Panzer, als auch witzige Spionagesatelliten und

sogar eine besonders feine Mittelstreckenrakete. Netzwerkpuristen erfreuen sich an dem endlich eingebauten und sogar lauffähigem Blue Net. Hier schießt Ihr Euch per Netzwerk oder Nullmodem die Panzer unterm Monitor weg. Ein echter Turnier-Modus, mit dem Ihr Euch per Post oder DFÜ zerfleischen könnt, ist ebenfalls integriert.

Alles in allem gehört Das Erbe des Titan natürlich in jeden Battle Isle-Haushalt. Die anspruchsvollen Missionen und die witzigen Mehrspieler-Modi erfreuen und lohnen die Anschaffung. Alle Kommandeure müssen zugreifen.



Hersteller: Blue Byte

Testmuster:

Blue Byte

Besonderheiten: läuft nur mit Original-Battle-

Isle-2, Netzwerkfunktion Zirka-Preis:

69 DM

Grafik: VGA Sound: PAS, Roland, Soundblaster/Pro

Festplatte: 12 MByte Prozessor: 386er RAM-Bedarf: 2 MByte Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 83%

Sound: 65%

Bit Brothers Thomas auf Ihre Bestellung unter:

Telefon 0208/888612

Telefax 0208/888712

EIN BIT MEHR LEISTUNG

| PC/IBM - Sp | oje | ele |
|--|----------|-------------------------|
| 1942 Pacific Air War | DA | 89,95 |
| Across the Rhine | DV | 93,95° |
| Al-Qadim | DV | 114,95 |
| Arcade Pool | DA | 29,95 |
| Armored Fist
Battle Isle 2 | DA
DV | 89,95 °
79,95 |
| Battle toads | DA | 64,95 |
| Bazooka Sue | DV | 87.95 ° |
| Beneath a Steel Sky | DV | 87,95 °
69,95 |
| Bloodnet | DA | 87,95 °
51,95 |
| Break Thru | DA | 51,95 |
| Burning Steel 2 | DV | 89,95
87,95 ° |
| Cannon Fodder | DV | 59,95 |
| Caribbean Disaster | DV | 79,95 ° |
| Chartbreaker | DV | 67,95 |
| CMization | DV | 89,95 |
| Corridor 7 | DA | 39,95 |
| Dangerous Streeta
Dark Legions | EV | 49,95
64,95 |
| DSA 2 Sternenschwelf | DV | 79,95 |
| Death or Glory | DV | 87,95 |
| Delta V
Delta V | DV | 87,95
79,95 ° |
| Delta V | EV | 69,95 |
| Deaert Strike | EV | 74,95
74,95 |
| Die Siedler
Durch die Wüste | DV | I.Vorb. |
| Filte 3 | DV | 79.95 ° |
| Elite 3
Ft4 Fleet Defender | DA | 94,95 |
| FIFA Soccer | DV | 79,95 ° 94,95 69,95 |
| Flugsimulator 5.0 | DV | 124,93 |
| Hattrick! | DV
DA | 79,95 |
| Helmdall 2
Hexx | DA | 69,95
67,95 |
| Höhlenwelt | DV | I.Vorb. |
| Hurra Deutschland | DV | 69,95° |
| Indy Car Racing | DA | 59,95 |
| Indy Car Racing Tracks | DA | 35,95 |
| Ishar 3 | DV
DA | 69,95
57,95 |
| Last Action Hero
Lollypop | DA | 74,95 |
| Mad News | DV | 79,95 |
| Micro Machinea | DA | 59,95 |
| Mechwartlor 2 | DA | I.Vorb. |
| Outpoat | DV | 79,95 |
| Overdrive
Overlord | DA
DA | 54,95
79,95 |
| Pacific Strike | DA | 87.95 |
| Pacific Strike
Pizza Connection | DV | 87,95
84,95 |
| Quest for Glory 4 | DV | 67,95 |
| Rings of Medusa Gold | DV | 79,95 |
| Sim City 2000
Sim City 2000 Data | DV | 87,95
37,95 |
| Spelunx | EV | 69,95 |
| Soccer Kld | DV | 69,95 |
| Star Trek 2 | DV | 89,95 |
| S.U.B. | DV | 67,95 |
| Subwar 2050 Data | DV | 54,95 |
| Superfrog
The Chaoa Engine | DA
DA | 54,95
54,95 |
| Theme Park | DV | 79,95 |
| Tle Fighter | DA | 79,95 |
| Turrican 2 | DA | 67.95 ° |
| Ultima 8 | DV | 87,95
39,95 |
| Ultima 8
Ultima 8 Speech Pack
Victory at Sea | ΕV | 79.95 |
| Werewolf KA50 | DA | 67.95 |
| Wing Com. Armada | DA | 79.95
67.95
69.95 |
| Winga of Glory | DV | I.Vorb. |
| | | |

Amiga - Spiele

| Benefactor | DA | 64,95 |
|------------------------|----|--------|
| Bundealiga Manager 3 | DV | 79,95 |
| Caribbean Disaater | DV | 69,95 |
| Chartbreaker | DV | 59.95 |
| FIFA Soccer | DV | 57.95 |
| Hanse - Die Expedition | DV | 44,95 |
| Hattrick! | DV | 69,95 |
| Kult of Speed | DA | 1.Vorb |
| Lollypop | DA | 64,95 |
| Mad News | DV | 69,95 |
| Pizza Connection | DV | 79,95 |
| Reunion | DV | I.Vorb |
| Ruff & Tumble | DA | 49,95 |
| Software Manager | DV | 67,95 |
| St. Thomaa | DV | 49,95 |
| S.U.B. | DV | 54,95 |
| Theme Park | DV | 64,95 |
| Turrican 3 | EV | 44.95 |
| Zeppelin | DV | 69,95 |
| Zero | DA | 63,95 |
| | | |

Wir haben auch Spiele für CD32 und Amiga 1200 im Programm!

11th Hour CD-ROM DA 114,95

Inferno CD-ROM DA 89,95

Colonization 3.5" Disk DV 89,95

System Shock 3,5" Disk DV 79,95 *

> Mitsumi CD-ROM LW Double Speed 279,95

Conner Festplatte 540 MB, AT-BUS 540,--

Handyscanner 16,7 MIO. Farben 419,95

CD-ROM - Spiele

| | Acea of the Deep | DV | 79,95 |
|---|------------------------|----|---------|
| | Al-Qadim | DV | 67,95 |
| | Anatoaa World Cup Ed. | DV | 84,95 |
| ı | BAT 2 | DV | 79,95 |
| 1 | Battle Isle 2 | DV | 84,95 |
| ı | Battle Isle 2 Data | DV | 54,95 |
| | Beneath a Steel Sky | DV | 79.95 |
| | Biotorge | DV | I,Vorb. |
| ı | Bloodnet | DA | 87,95 |
| 1 | Carribean Dianater | DV | 87,95 |
| i | Cheamaster 4000 Tur | DA | 69,95 |
| | Dark Legions | EV | 63,95 |
| | Day of the Tentacle | DV | 93,95 |
| ı | Dragen Lore | DV | 79,95 |
| | DSA Sternenschweif | DV | I,Vorb. |
| | | DV | |
| | Erben der Erde | | 79,95 |
| | Falcon Gold | DA | 93,95 |
| | FIFA Soccer | DV | 93,95 |
| | Hattrick1 | DV | 87,95 |
| | Helmdall 2 | DA | 79,95 |
| ı | Hurra Deutschland | DV | 69,95 |
| | lahar 3 | EV | 79,95 |
| | Kick Qff 3 | DV | 62,95 |
| ١ | Kinga Quest 1 - 6 | EV | 79,95 |
| 1 | Larry Collection 1 - 5 | EV | 79,95 |
| ı | Lollypop | DA | 67,95 |
| | Mad Doc McCree 2 | EV | 87,95 |
| | Mad News | DV | 84,95 |
| | Myst | DA | 119,95 |
| i | NHL Hockey '95 | DA | I,Vorb. |
| | Outpost | DV | 85,95 |
| | Phantasmagoria | DV | I.Vorb. |
| | Pinball Dreams Deluxe | DA | 74,95 |
| ١ | Police Quest 4 | DV | 79,95 |
| ı | Queat for Glory 4 | DV | 79,95 |
| | Ravenloft | DV | 69,95 |
| | Rebet Agaault | DV | 79,95 |
| Į | Sam & Max | DV | 93,95 |
| 1 | Simon the Sorcerer | DV | 87,95 |
| 1 | Star Control 1 & 2 | DA | 43,95 |
| Ų | | DV | I.Verb. |
| | Star Trek; Next Gen. | DV | |
| | Subwar 2050 + Data | | 92,95 |
| | Syndicate + | DV | 92,95 |
| ı | The Hidden Below | DA | 67,95 |
| | Theme Park | DV | 79,95 |
| | The Flighter | EV | 79,95 |
| | Turrican 2 | DA | 59,95 |
| | Ullima 7 complete | DV | 94,95 |
| | Under a Killing Moon | DV | 104,95 |
| | Wild Blue Yonder | DA | 69,95 |
| | Wing Com. Armada | DA | t Vorb. |
| | Wings of Glory | DV | 94,95 |
| | Wizardry 6 & 7 | DV | 87,95 |
| | Zeppelin | DV | 87,95 |
| | | | |

Hardware-Zubehör

| 486 DX2 66 MHz VLB | |
|---------------------------|--------|
| 420 MB HD, 4 MB RAM | |
| 14" Monitor + Software | 2495,- |
| Pentlum 60 MHz VLB | |
| 420 MB HD, 4 MB RAM | |
| t 4" Monitor + Software | 3495,- |
| Toahlba CD-ROM LW | |
| XM-4101B SCSI-2 | 419,~ |
| Philips CD-ROM LW | |
| CM 206 AT-BUS | 279,- |
| NEC CD-ROM LW | |
| Multispin 3XP SCSI-2 | |
| Triple Speed portable | 949,- |
| Taeng Grafikkarte VLB | |
| ET4000, t MB | 229 |
| Video Seven Grafikkarte | |
| Mirage 1 MB DRAM, VLB | 269, |
| Video Seven Grafikkarte | |
| Mirage P64, 1 MB DRAM | |
| PCI-BUS | 439, |
| Soundblaster t6 ASP | |
| Multi - CD | 329, |
| SIMM t MB | 70,- |
| SIMM 4 MB | 270,- |
| Gravis Game Card | 59, |
| Gravia Game Pad | 45,~ |
| Gravis Analog Pro | 79 |
| Gravis -achwarz- | 69,- |
| Gravis -transparent- | 69 |
| Logitech CyberMan | |
| Inkl. Terminator Rampage | |
| Body Adventure und | |
| Mega Race | t99 |
| Dextra-Page Flachbett- | |
| acanner, t6,7 Mlo. Farben | |
| 1200 DPt. DIN A4 | 1069,- |
| | |

Händleranfragen für Hardware erwünscht!

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Vorbestellungen nehmen wir geme entgegen, Zeichenerklärung: DV=Deutsche Vollversion, DA=Deutsche Anleitung; EV=Englische Vollversion; I.Vorb,=Spiel in Vorbereitung Versandkoaten; Vorkasse (EC-Scheck) + 5,95 DM; (Nachnahme + 9,95 DM; ab einer Bestellsumme von über 250,— DM ohne Versandkoaten; Lieferungen ins Ausland nur per Vorkaase (EC-Scheck) zzgl. 20,—DM. Lieferung per UPS auf Anfrage. Kein Ladenverkauf, Seibstabhölung nach telefonlacher Absprache möglich. Bitte fordem Sie unsere kosteniose Preisiliste an, Druckfehler, Preisänderungen und tritümer vorbehalten.

Noah Gabriel, ich komme!

International Tennis Open

b man sich ins eigene Fleisch schneidet, wenn man eigene Spiele für ein wesentlich verbreiteteres Konkurrenzsystem lizenziert, bleibt dahingestellt – der holländische CDi-Hersteller Philips scheint darin jedenfalls eine neue Goldgrube entdeckt zu haben. So gut wie jedes CDi-Spiel wird mittlerweile von einer seriösen PC-Softwarefirma umgesetzt und wird sich auf dieser Plattfom sicher um einiges gigantischer verkaufen, als die CDi-Versionen. Den Absatz der Philipschen Spielsta-

tionen werden die PC-Versionen allerdings nicht steigern. Als erstes Spiel erscheint in den nächsten Wochen International Tennis Open, eine von Infogrames für Philips produzierte Tennis-Simulation. Dank letztjähriger Tennisabstinenz hiesiger PC-Boliden, dürfte International Tennis Open auf heißhungrige Bumm-Bumm-Becker-Fans stoßen, die den Weg zum Platz scheuen und Ihrem Idol am Monitor nachzueifern gedenken. Nichts leichter als das, denn International Tennis Open ist das richtige



Spielt Ihr ein Turnier, beginnt Ihr immer im Viertelfinale

Da konnte nicht allzuviel schiefgehen. Auf dem CDi eines der besten Spiele, macht International Tennis Open auch auf PCs eine gute Figur. Zum einen vermittelt besonders die Audio-Präsentation mit Kommentatorund Schiri-Stimme eine außergewöhnlich gute

Atmosphäre, zum anderen spielt sich die Umsetzung locker flockig von einem Satz zum nächsten. Die Steuerung ist denkbar einfach, die Computergegner nicht zu schwer und während der Matches darf sogar abgespeichert werden. Allein die auf Dauer sehr eintönige

Grafik langweilt. CD-ROM-Einsteiger und Tennis-Freunde werden International Tennis Open lieben, Hardcore-Spieler werden hingegen schon nach wenigen Minuten etwas gelangweilt aufgeben: Das Spiel fordert Taktiker kaum, ist zu schnell gewonnen, besitzt aber einen nicht zu unterschätzenden Spaßfaktor. Zur großen PC-Tennis-Ebbe kommt uns International Tennis Open gerade recht.



Ich dich auch! Unsere Spieler stehen kurz vor einer innigen Umarmung.



Erst am Netz wird's richtig nett: Unser Digi-Sprite riskiert ein flottes Serve and Volley



Jetsetter: Drei internationale Turniere bieten sich an

Spiel für die schnelle Nummer. An Euch liegt es, ob Ihr mit Trainer oder Ballmaschine eine Fete feiert, oder gleich gegen einen von vier vorgegebenen Gegnern zumm Testmatch antretet. Im Turnier-Modus wird nach bekanntem K.o.-System entweder in Paris, New York oder London gespielt. Bei Bedarf darf auch ein Kumpel eingeklinkt werden, gegen den es dann zu gewinnen gilt. Alsdann spielt Ihr auf drei verschiedenen Belägen (Sand, Rasen, Hartplatz) und überblickt den Court aus leicht erhöhter Zuschauerperspektive. Frei nach dem Motto "Ein schöner Rücken kann auch entzücken" seht Ihr Euren Spieler grundsätzlich von hinten. Auf Knopfdruck wird zugehauen oder ein besonderer Schlag vom Stapel gelassen. Je nachdem in welche Richtung Ihr beim Schlag klickt, werden die Bälle rechts, links, kurz oder lang gespielt. Befindet Ihr Euch im "Manual Moves"-Modus, genügt es, Euren Spieler zu bewegen – die Bälle trifft Euer Mann automatisch. Außerdem darf jederzeit gespeichert werden. kn





Easy Service: Auch wenn der Gegner seinen Aufschlag spielt, seht Ihr den Zielcursor



They stole a CD-ROM

Der Clou!

nd die Stibitzerei nimmt kein Ende. Nach einer Amiga-, einer CD³²- und einer MS-DOS-Variante läutet NEOs Der Clou! nun auf heimischen CD-ROMs das Beutefieber ein. Spielerisch gibt's natürlich nichts Neues.

Mal wieder beginnt Ihr als kleiner Straßenräuber Matt Stuvysunt im London der fünfziger Jahre und baut Euch mit der Zeit einen eigenen Fluchtwagen-Fuhrpark und einen Komplizenstamm auf. Vom Tante-Emma-Laden bis zum Kronjuwelen-Tower wird aus-

Hallo? Je .. Verbinden Sie nich nit ...

Hotetzimmer 83,82,1953

Telefoniere

geräumt, was nicht niet- und nagelfest ist. Dank der abenteuerlichen Geschichte trefft Ihr natürlich auch auf die Liebe Eures Lebens oder auf hinterhältige Gesellen, die Euch an die Polizei verpfeifen wollen. Alle Brüche werden wie gehabt im Hotelzimmer geplant und minutiös durchgerechnet. Wieder versperren Wachposten, Alarmanlagen oder Videogeräte den Weg zur Beute. Mit dem richtigen Werkzeug und dem geeigneten Fluchtwagen seid Ihr jedoch alsbald einer der reichsten Männer Lon-

dons. Wie schon auf dem CD°, überzeugt die CD-ROM-Variante mit glasklarer

Geheim: Das Hotelzimmer dient als Kommandozentrale



Sprachausgabe mit österreichischem Akzent von CD. Ansonsten gleicht Der CD-Clou der herkömmlichen MS-DOS-Version wie ein Ei dem anderen. Die österreichische Bruchsimulation macht auf dem PC genauso viel Spaß, wie das Amiga-Original, auch wenn die Grafikqualität, vor allem für das Medium CD-ROM, klar unter dem Gefrierpunkt liegt.



Der Planer: Grafisch etwas netter als in der Amiga-Version, vermissen wir CD-spezifische optische Verbesserungen

Beschatten ist das A und O für einen erfolgreichen Bruch



Sammel-Telefon: 07556/710300

Fax: 07556/710399

| Programm | | IBM/PC | Ansign | | | | | | | | |
|----------------------|----|---------|---------|----------------------|----|---------|---------------|---------------------|----|---------|---------|
| | | | | Das Schwarze Auge 2 | DV | *80,90* | *80,90* | Mechwarrior 2 | DA | *Vorb.* | |
| 1942 Pacific Air War | DA | 94.90 | | Death or Glory | DV | *87,90* | 87,90 | Pacific Strike | DA | 87,90 | |
| Aces of the Deep | DV | *80.90* | | Delta V | EV | *67,90* | | Pinball Dreams Data | DA | 35,90 | |
| Across the Rhine | DV | *94,90* | | Der Clou | DV | 80,90 | 67,90 | Pizza Connection | DV | 87,90 | 80,90 |
| Anstoss World Cup | DV | 53.90 | 53.90 | Der Planer | DV | 80,90 | | Ravenloft | DV | 80,90 | |
| Armored Fist | DA | *87,90* | | Die Siedler | DV | 80,90 | 80,90 | ROM Gold | DV | 80,90 | 67 90 |
| Aufschwung Ost | DV | 67.90 | 60.90 | Elder Scrolls: Arena | DV | *80,90* | share-ordered | Sim City 2000 | DV | 87,90 | |
| Battle Isle 2 | DV | 80,90 | *80.90* | F-14 Fleet Defender | DA | 94,90 | | Star Trek 2 | DV | 87,90 | |
| Beneath a Steel Sky | DV | 73.90 | 60.90 | FIFA Soccer | DV | 70,90 | *53,90° | System Shock | DV | *87,90* | |
| Bloodnet | DA | *87.90* | | Hanse | DV | 40.90 | 40,90 | Theme Park | DV | 80,90 | °67,90° |
| BMP 3.0: Hattrick | DV | *87.90* | 80.90 | Indv 4 | DV | 46.90 | 46,90 | Tle Fighter | DA | 80,90 | |
| Burning Steel 2 | DV | *87,90* | | Indy Car Racing | DV | 60.90 | | The Chaos Engine | DA | *53,90* | 51,90 |
| Chartbreaker | DV | °67.90° | *67.90* | Indy Car Tracks | DA | 35.90 | | Turrican 2 | DA | *67,90* | |
| Christoph Kolumbus | DV | 80.90 | 73.90 | Ishar III | DV | 67.90 | 60.90 | Ultima 8 - Pagan | DV | 87,90 | |
| Cool Spot | DA | 53,90 | 53.90 | Legend of Kyrandia 2 | DV | 73.90 | ?? | X-Wing | DA | 87,90 | |
| Cool Spot | DA | 35,50 | 00,00 | Mad News | DV | 80,90 | °67,90* | Wing Armada | DA | *70,90* | - |

Versandadresse:

Topgame Gewerbestr. 1 88690 Uhldingen

> BTX: *Hirt#

- Kosteniosen Katalog anfordern
- /ersandkosten_Lreferung per Post NN 10,50 OM, Vorauskasse lurch EC-Scheck 7,50 OM, Expreß zzgl. 7,-- OM, UPS +Ausland-
- Versand nur Im Sicherheitskarton
- EA = englische Version, OA = dt Anl, OV = komplett Deutsch Preisanderungen, Oruckfehler und Irrtumer vorbehalten
- Händleranfragen erwünscht
- Kein Ladenverkauf Selbstabh, möglich
 Wir akzeptieren auch Kreditkarten (VISA, American Express)
- Vorbestellungen sind jederzeit möglich !!
- Bel Annahmeverweigerung berechnen wir OM 20,-- Spiele mit * waren bei Orucklegung noch nicht lieferbal
- -- Weitere Systeme auf Anfrage II

Es gelten unsere AGB

Disqualifiziert: F1 bekommt von Power Play die schwarze Flagge



Gib Gas

F1

Schwere Unfälle, Massen-karambolagen, intrigante Teams – die Formel 1 ist in die Krise gefahren. Allerdings kann das offizielle Formel-1-Rennspiel von Domark den lädierten Ruf nicht aufbessern. Im Gegenteil: F1 ist eine einzige Mogelpackung – vergleichbar mit einem Formel-1-Renner, der einen Rasenmäher-Motor unter der Haube hat. Punkt 1: Das Spiel ist eine Umsetzung des französischen





Wo fahren sie denn? Die Rennstrecke im Überblick

ST-Rennspiels Vroom, welches vor drei Jahren seine eher gemächlichen Runden auf dem Atari ST drehte. Punkt 2: Gepackt würde das Spiel auf eine 720K-Diskette passen warum spendiert Domark diesem KByte-Winzling eine CD? Punkt 3: Die Werbung auf der Packungsrückseite rühmt F1 als das "schnellste, wirklichkeitsgetreuste und aufregendste aller Rennspiele". F1 ist zweifelsohne schnell, aber Gremlins Lotus ist schneller und es ist äußerst wirklichkeitsgetreu, wenn man in der zweiten Runde seine Konkurrenten überrundet, nur minimale Einstellungen möglich sind und jede Kurve mit Voll-

gas durchbrettert. Zumindest stimmt die letzte Aussage: Wer 100 Mark für dieses Spiel mobilisiert, wird sich garantiert ungeheuer aufregen und den Turbo einschalten. Als kurzweiliges, unkompliziertes Rennspiel hat F1 eine bescheidene Existenzberechtigung besonders der Split-Screen-Modus für zwei Spieler macht Freude, Aber Domark schürt Erwartungen, die nicht im entferntesten gehalten werden. Motoristen und Schumacher-Groupies sollten sich bei Geoff Crammonds Formula 1 Grand Prix von Microprose oder Indy-Car Racing von Electronic Arts hinter das Lenkrad klemmen und die grafisch aufgepeppte Mogelpackung ganz schnell in die Garage fahren.



Herr der Pixel

Sid Meier CD Edition



Auf der schwäb'schen Eisenbahn: Hier kann die DB sogar noch was

s gibt nicht viele Spieleproduzenten, die mit der grafischen Gestaltung so wenig am Hut haben wie Sid Meier. Seine Spiele versprühen noch immer einen etwas antiquierten C-64-Charme. Der guten Spielidee tut das aber keinen Abbruch, beide Spiele sind schon seit Jahre auf meinem Rechner drauf.

Im eigentlichen Sinne ist Civilization auch keine Besiedelungs- und Forschungssimulation, sondern ein überaus kriegerisches Strategiespiel, bei dem die technologische Entwicklung nur ein Nebenprodukt der Kriegsführung ist. Die Forschung läuft ganz von alleine, vorausgesetzt natürlich, Ihr gesteht ihr auch einen anstän-

bination lohnt, um so viel Geld wie möglich zu machen.

Leider hat man die Diskettenversionen 1:1 übernommen und damit bestehen die für eine CD recht blödsinnigen Abfragen am Anfang immer noch. Ärgerlich hingegen ist jedoch, daß auf der Packung draufsteht, daß Ihr die deutsche Version in Händen haltet. Für die Handbücher stimmt das auch, die Spiele jedoch sind im flüssigsten Oxfordenglisch.

Erstaunlich ist übrigens auch, daß Ihr mit der Sid Meier CD Edition die dritte beinahe unveränderte Verwertung von Railroad Tycoon in den Händen haltet. Geschäftssinn hat er also, der Herr Meier.



Und bist du nicht willig...: Rüsten für den Frieden!

digen Etat zu. So könnt Ihr Euch in aller Ruhe allen möglichen Eroberungsplänen hingeben. Die Bedienung ist anfangs relativ kompliziert. Hat man sich aber erst einmal an sie gewöhnt und vor allen Dingen das Handbuch mit all seinen taktischen Hinweisen gelesen, solltet Ihr Euch schon zurechtfinden.

Railroad Tycoon ist so gesehen der gleiche Fall. Es gilt, so viele Eisenbahnkilometer wie möglich zu beherrschen, wobei das Ziel ist, vor allen anderen so viele lukrative Orte wie möglich miteinander zu verbinden. Ihr müßt ein Händchen dafür entwickeln, wann sich wo welche Waggonkom-



Der Überrenner: Formula One Grand Prix fährt auf den Spitzenplatz



High-Society-Sports

Microprose Sports CD Edition

ndlich dürfen wir den Millionären nacheifern. Mit der Microprose Sports CD Edition schlüpfen wir problemlos in die Rolle eines Gerhard Bergers und fetzen sowohl mit unsererm F1-Boliden über die Grand-Prix-Strecken, als auch mit einer Tasche voller Golf-Clubs über die teuersten Wiesen unseres Planeten. So warten auf einem Silberling die Diskettenversionen von Geoff Crammonds Kult-Renner Microprose Formula One Grand Prix und das witzige 3D-Golf David Leadbetter's Golf.

David Leadbetter's Golf gibts sich mit einer POWER-Wertung von 73% schon etwas bescheidener, hat jedoch durch die neuartige grafische Perspektive ein gewisses Maß an Reiz zu bieten. Entgegen der Computer-Golf-Tradition wird nach erfolgtem Schlag Eure Murmel per imaginärer Kamera aus verschiedenen Blickwinkeln verfolgt. Dank der flüssigen und detaillierten Vektorgrafik eine Augenweide. Ansonsten bietet die Simulation nichts, was die Konkurrenz nicht auch könnte.



Teuer: David Leadbetter gibt uns Tips für die erfolgreiche Karriere

Formula One Grand Prix ist mit seinem Optionsreichtum und der hohen Realitätsnähe ohne Zweifel einer der besten Renner für Euren PC. Zwar saust Ihr "nur" durch Vektorgrafik herkömmliche mit einer Texture-gemappten Straße, bekommt dafür aber spielerisch jede Menge geboten. Ob die geniale Idee mit den Schwierigkeitsgraden (Ideallinie, Auto-Schaltung, etc.) oder das feine Tuning Eurer Boliden - Formula One Grand Prix sorgte vor gut 18 Monaten Begeisterung in den Redaktionsräumen und sahnte mit 86% die höchste Rennnach Super spielwertung Mario Kart ab.



Power Play

NHL Hockey '95



BESONDERS BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Hart aber herzlich: Auf dem Eis hat sich wenig getan

ast genau ein Jahr ist es her, da Electronic Arts' NHL Hockey die PC-Sportspielwelt auf den Kopf stellte. Kaum einem anderen Softwarehersteller ist es gelungen, eine Sportsimulation so realitätsnah, dramatisch und trotzdem so spielbar zu schaffen.

Um nach dem diesjährigen heißen Sommer wieder etwas abzukühlen, wird jetzt die CD-



Menüs und das ganze "Drumherum" erfahren. Feinste, komplett neu gezeichnete SVGA-Grafik sorgt für augenfreundliche Momente und die Statistiken wurden dank der besseren Auflösung noch einen Tick übersichtlicher. Das einzige, was dem CD-Fan abgeht, ist die etwas mangelnde Ausnutzung des Massenspeichers CD. Etwas mehr Musik (zum Beispiel von CD) oder durchgehende Sprachausgabe (zum Beispiel von einem Kommentator) hätten NHL Hockey '95 sicher nicht geschadet. Gelegenheitsspieler benötigen das Update nicht unbedingt - Fans müssen trotzdem zugreifen: Die aktualisierten Teams plus Editor machen die Kaufentscheidung unumgänglich. kn



Zeitgemäße Super-VGA-Grafik begleitet Euch durch die Menüs

Version mit aktuellen Teams und einigen netten neuen Features in heimische Kühlschränke geliefert. NHL Hockey '95 bietet spielerisch ein fast identisches Abbild zum Original. Ihr stürzt Euch, dieses Mal mit den aktualisierten Teams der Saison 93/94, in die Liga oder gleich in die Play-Offs. Grafisch wurde auf dem Spielfeld nur leicht kosmetisch agiert: Einige neue Animationen leuchten von den Anzeigetafeln und Eure Mannen bekamen die eine oder andere Animationsphase mehr spendiert. Den grafischen Quantensprung haben allerdings die



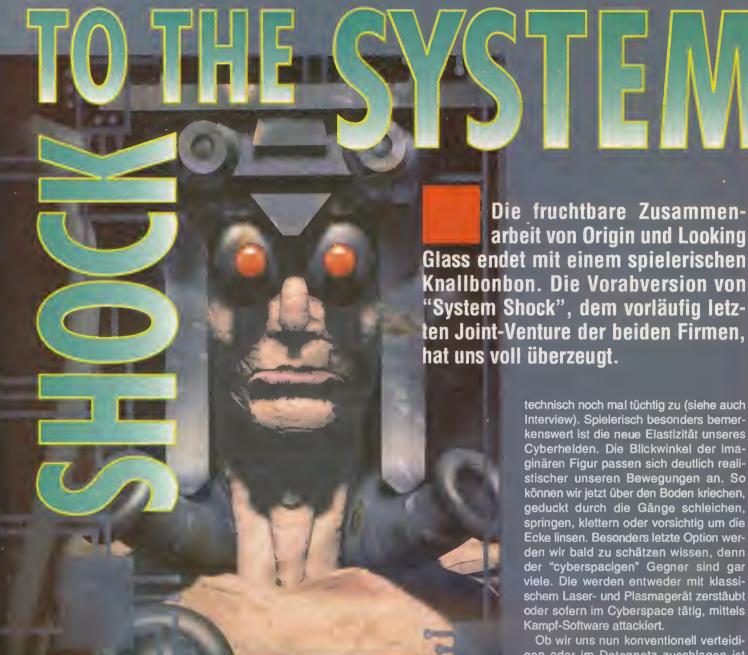




Die Preise:

- 1. Preis: Eine Flugreise für zwei Personen nach New York.
- 2. 12. Preis: Je einmal das Spiel Dreamweb für PC oder Amiga (bitte System angeben)





ie sind mir auf den Fersenl Wohin ich mich auch wende, aus allen Ecken strömt das Grauen, um mir ein unrühmliches Ende zu bereiten. Gräßliche Mutationen, wildgewordene Wartungsroboter, heimtückische Sicherheitsfallen, alle kennen nur ein Ziel: Den Eindringling auszuschalten. Dabei hätte alles so schön werden können. Endlich errelcht uns die Nachricht aus der Medistation, daß dle bestellte Body-Hardware auf der Station eingetroffen ist. Einem erfrischenden Körper-Tuning steht nichts mehr im Weg, und wir legen uns voll freudiger Erwartung auf den Operationstisch. Als wir aus der Narkose erwachen, ist der Teufel los. Die Stationssysteme sind völlig ausgeflippt und haben die Kontrolle über Mensch und Maschine. Nur unser Held ist der psychischen Vergewaltigung, dank künstlichem Tiefschlaf, entgangen und startet beherzt zum Rachefeldzug.

Die Looking Glass-Leute um Spieldesigner Doug Church haben mit "Ultima Underworld 1 + 2" elne der ungewöhnlich-sten Programmreihen der letzten Jahre reallsiert. Ihre scrollenden, lebensechten Dungeons sorgten für frischen Wind und Inspiration im Softwareangebot. Leider werden die Fans wohl bis zum Sankt-Nimmerleins-Tag auf eine direkte Fortsetzung der Sagenmär warten. Deutlich besser stehen die Chancen für futuristisch Interessierte. Origin hat Looking Glass zwar inzwischen in die Eigenständigkeit entlassen, zum Abschied gibt's aber noch ein taufrisches Scroll-Programm. Diesmal liegt der Handlung keine avatarische Ultima-Philosophie zugrunde, sondern eine Science-fiction-Story. "System Shock" beschreitet nicht nur inhaltlich neue Wege, sondern legt auch

technisch noch mal tüchtig zu (siehe auch Interview). Splelerisch besonders bemerkenswert ist die neue Elastizität unseres Cyberhelden. Die Blickwinkel der Imaginären Figur passen sich deutlich realistischer unseren Bewegungen an. So können wir jetzt über den Boden kriechen, geduckt durch die Gänge schleichen, springen, klettern oder vorsichtig um die Ecke linsen. Besonders letzte Option werden wir bald zu schätzen wissen, denn der "cyberspacigen" Gegner sind gar viele. Die werden entweder mit klassischem Laser- und Plasmagerät zerstäubt oder sofern im Cyberspace tätig, mittels Kampf-Software attackiert.

Ob wir uns nun konventionell verteidigen oder Im Datennetz zuschlagen ist egal, in beiden Fällen müssen wir erst das passende Werkzeug finden. Das Ist natür-lich wie üblich In den weitläufigen Gängen, hinter Sicherheltsschotts und auf den Leichen der Feinde versteckt. Zusätzliche Hardware, die wir in unseren Körper einbauen können, erweitert z.B. unseren Sichtbereich, schaltet Automapping zu oder möbelt unsere Fählgkeiten anderweitig auf. Konventionell wie im Rollenspiel, verfügt unser unsichtbarer Krieger über Hitpoints und Energievorräte, die mittels Medipacks und Zapfstationen wieder aufgeladen werden können.

Kommuniziert wird mittels praktischem Laptop. Wichtige Nachrichten für uns können mit Speichereinheiten oder direkt via E-Mall übermittelt werden.

Die Raumstation ist in zehn große Bereiche aufgeteilt, die wiederum aus mehreren Etagen bestehen können. Rampen, Leitern und Aufzüge verbinden die einzelnen Areale. Zugang zu neuen Sta-

thema



Sag zum Abschied lelse servus: Ein garstiger Cyborg wünscht uns alles Gute



Feuer frei: Im Laufe der Handlung finden wir immer bessere Verteidigungswaffen





Mit oder ohne Rahmen: Je nach Rechnerleistung dürfen wir den Bildschirmausschnitt wählen

tionen des Riesenraumschiffs erhält nur, wer über die entsprechenden Zugangscodes und Schlüsselkarten verfügt. Viele Bereiche sind zusätzlich durch kleinere Logikpuzzles gesichert, die aber relativ leicht zu knacken sind

nicht auf solcherart logische Frickeleien steht, kann im Spiel-Setup diesen Part entschärfen oder gleich komplett ausschalten. Das gleiche gilt übrigens auch für die Härte der Kampf- und Cybersequenzen. Besitzer von schnellen Rechnern, ab 50 MHz aufwärts, können übrigens die Bildschirmmaske wegschalten und dürfen dann die Zukunft in vollem Breitwandformat genießen. Wer etwas weniger Power unter der Haube hat, benutzt besser den konventionellen klei-

Erst wer das entsprechende Rätsel löst, darf weitermarschieren. Kelne Bange, wer neren Bildschirmausschnitt oder schaltet die Detailstufe zurück.





Die Sonne brennt auf Ihre Schultern und ein leichter Wind treibt einige Papierschnitzel über das Spielfeld. Sie sind DER TRAINER. Hier ist Ihr Platz und der Ihrer Mannschaft. Vergessen Sie düstere Buschrafte. Raus jetzt und ran

Nehmen Sie als Trainer direkten Einfluß auf das Spiel Ihrer Mannschaft in dieser realistischen und kompfexen Fußballmanagementsimuktion.

DER TRAINER berechnet jedes Spiel Ball für Ball - jedes Spiel ist unterbrechbar, sobald Sie Ihre Strategie der Taktik und der Aufstellung des Gegnens, der Stärke seines Teams und dem Spielverlauf anpassen wollen.

Nationale und internationale Transfermärkte bieten 3740 echte Spieler zur Auswahl. 30 realistische Parameter beeinflussen auch positive und negative Aspekte, Talente Charakterzüge jedes individuellen Spielers.

verden; 13 verschle Spielerverweise, Spielpläne, Transferlisten, und Finanzdaten, Mannschaften und Tabe 20 Jahre) können eingesehen und ausgedruckt wi Liga- und Freundschaftsspiele, Pokal-, Europameisters Pokalsieger- und UEFA-Pokalspiele werden alles von fordern. Treten Sie an gegen die besten Mannscha

DER TRAINER ist die bislang wahrscheinlich am mei realistische Fußbaltsimulation für bis zu 46 Spieler und b die am weitesten gehende Kontrolle über Ihre Mannsc wählen Sie Elfmeter Freistoß- und Einwurfausfül Flügelspieler, Libero, Mannschaftskapitän, Spielma Reserven, Spielermanager und vieles mehr. Über 20 Mb an Daten und Animationen in der P

über 40 Mb in der CD-ROM Version lassen auch die Amiga-Version, ein bislang ungekanntes in Realität erleben.

Jetzt erhältlich für PC und CD-ROM zum Preis von 119.95 DM und für Amiga (1 Mb) zum Preis von 99.95 DM.











"Taktiker müssen zuschlagen." Powerplay

In puncto Realismus läßt sich Der Trainer von niemandem überbieten!"

Joker Magazin

Motivation 88%

"Für Fußballbegeisterte ist es schon fast ein absolutes Muß.

"Alles andere als langweilig. Nach all dem trockenen Management endlich hartes Training!"

ASM

Realitätsnähe 12/12 Idee, Ablauf 11/12

LEISURESOFT Robert-Bosch-Str. 1 59199 Bönen Tel.:02383/690 Fax: 57116

Fozit

Leider war die uns zum Zeitpunkt der Drucklegung vorliegende Verslon von "System Shock" noch nicht zum finalen Testlauf freigegeben. Sollte es Orlgin doch noch schaffen, in der Zwischenzelt eine fertige Verslon in die Läden zu bringen, möchten wir Euch nicht ohne vorläufige Bewertung vorm Verkaufsregal stehen lassen:

"System Shock" beglückt mit dem gleichen Suchtfaktor wie die von uns geliebten "Ultima-Underworld"-Vorgänger. Die Raumstation Paladin ist den Jungs von Looking Glass so locker von der Hand gegangen, daß man sich nach ein paar Minuten wirklich in der Zukunft wähnt. Nette Logikpuzzles, Spannung, knackige Gegner und ein verwinkeltes Großlabyrinth — was will man mehr. Man darf auf die fertige Version mehr als gespannt sein. Stark prädikatsverdächtig!



Senlor Producer Warren Spector gehört zu den alten Hasen im harten Splelegeschäft. Unter anderem hat er an solchen Knallern wie "Ultima 6", "Wing Commander", "Bad Blood" und der "Underworld"-Doublette mitgewerkelt. Jetzt hat er als Produzent auch dle Oberaufsicht bei "System Shock" und stand für ein kurzes Gespräch zur Verfügung.



PP: Ist Euer neues Projekt eher ein action-orientiertes Spiel, ein Rollenspiel mit Arcade-Sequenzen oder etwas völlig anderes?

WS: Der Schwerpunkt llegt auf der "Immersion", dem Aufgehen in der Spielumgebung. Für uns heißt das: Die Story ist sorgfältig ausgearbeitet, man kann mit der dargestellten Welt interagieren, soweit es irgendwie möglich ist, und wir haben eine Unzahl von verschiedenen Spielelementen eingesetzt, mit denen der Spieler konfrontiert wird.

Es Ist wichtig, daß er alle nur erdenklichen Handlungen ausführen kann und einen realistischen Eindruck von der Welt und ihrer allgemeinen Atmosphäre bekommt. In "System Shock" bedeutet



das: Eine realistische physische Qualität der Welt, ein Kampfsystem mlt verschiedenartigen Waffen und 20 oder 30 unterschiedlichen Gegnern mlt variierenden Fähigkeiten und Kräften. Außerdem hat der Spleler die Möglichkeit, In jede Richtung zu schauen, sich zu ducken, sich umzusehen. Es gibt Hebel und Knöpfe, die man betätigen muß und Rätsel, die man entweder durch geschicktes Hüpfen und Klettern oder auf andere Weise lösen kann. Der Spieler findet Monitore vor, die Ihm zeigen, was in anderen Spielabschnitten gerade passiert, er muß die Sicherheitssysteme außer Gefecht setzen usw.

PP: Warum habt Ihr Euch nach dem Erfolg mit UW1 und 2 elgentlich gegen eine Fortsetzung und für ein Science-fiction-Spiel entschieden?

WS: Wir wollten mal wieder etwas ganz anderes machen. Elgentlich sollte es ein echtes Cyberpunk-Spiel werden, aber Origin mochte Irgendwle nicht so recht. Also lst es ein Science-Fiction-Spiel mit Cyberpunk-Anklängen geworden. Es gibt aber natürlich Pläne für ein Fantasy-Spiel in der nahen Zukunft...

PP: Was hat Euch zu diesem SF-Splel insplriert? Gab es während der Arbeit daran noch größere "Kursänderungen", oder habt Ihr alles genauso durchgezogen wie geplant?

WS: Das Splel hat sich langsam und konstant weiterentwickelt. Es ist eigentlich immer so, daß wir am Anfang nicht so recht wissen, wie wir unsere Ideen im einzelnen verwirklichen können und wollen. Dann probieren wir Dinge aus, spielen ein bißchen, lassen andere Leute spielen und ihre Kommentare abgeben, verändern wieder ein bißchen und so weiter ... Das ist ein ständig fortschreitender Prozeß. Hier haben wir z.B. die Kampftechniken, das Interface und das allgemeine Ausse-

hen mehrere Male wieder umgekrempelt, bis wir sicher waren, daß der Spleler sich wohl damit fühlt.

PP: Die Grafik hat sich in diesem Spiel noch verbessert - was genau habt Ihr verändert?

WS: Wir haben noch mehr Variationen In der Geometrle, zum Beispiel. Es ist zwar immer noch "tile-based", aber Decken und Böden sind gekurvt. Außerdem hat jeder definlerte Bereich einen eigenen Lichteinfall, so daß Lichtkegel, dunkle Zonen und Schatten entstehen. Man kann in jede Richtung blicken, das hat auch was. Überhaupt passiert viel mehr In dieser 3D-Welt: Wir haben viele "textured polygon"-Modelle, Animationen auf Monitoren und und und ... Die Arbeit an diesem Splel war ziemlich kräftezehrend, aber jetzt sind wir natürlich stolz dar-auf: "System Shock" ist bisher das einzige Indoor-Spiel, bei dem man hinauf- und hinuntergucken kann und bei dem man z.B. Objekte werfen kann, die dann abprallen und irgendwo landen – nicht gerade in der Mitte des Raums, so wie man das von vielen anderen Splelen kennt. Auch der spezielle Umgang mit dem Licht hat unserem Technologie-Team und dem Renderer das Letzte abgefordert.

PP: Was für ein Team steckt hinter "System Shock" – kennt man die Leute von anderen Projekten?

WS: Die Designer von "Underworld" 1 und 2 arbeiten momentan fast alle an anderen Spielen. Wir hatten also von der Programmierer- wie auch von der Designerseite eine fast völlig neue Crew für das Spiel. Am Design waren allerdings auch zwei UW2-Leute beteiligt. Der verantwortliche Art Director ist James Dollar, der die Cutscenes aus UW2 gemacht hat und vorher für LucasArts gearbeitet hat.

Eine genaue Aufstellung von Leuten, die mitgearbeitet haben.

James Dollar (Director/UW2) Mark Lizotte Robb Waters Mike Marsicano und andere aus dem LG Art Department

Programmierer:

Doug Church (UW1 und 2) Rob Fermier Marc LeBlanc Art Min

Technologie:

Jon Maiara (UW 1 und 2) Kevin Wasserman Carl Muckenhoot Rex Bradford

Physics:

Seamus Blackley

Design:

Erik Rav Dorian Hart (UW2) Tim Stellmach (UW2)

Musik und SFX:

Greg LoPiccolo

Obwohl das Team so neu lst, konnte es natürlich von der Erfahrung profitieren, die LookingGlass mit UW1 und 2 gemacht hat und die wir natürlich in "System Shock" eingebracht haben.

PP: Was waren denn die schwierigsten Knackpunkte bei der Arbeit an "System

WS: Viel Zeit haben wir mit dem Renderer verbracht - die Option, überall hinblicken zu können und dabei nicht zuviel an Schnelligkeit zu verlieren, war schon zeitaufwendig.

Aber die meiste Zeit ging für Veränderungen und Verbesserungen drauf - vlei wurde neu geschrieben, neu designt, In Assemblercode geschrieben etc. Mittler-weile könnten wir das Ganze noch schneller machen – aber das sparen wir uns für das nächste Spiel auf ...

Ach ja: Das neue "physics"-System, das ursprünglich für weniger "dichte" Umgebungen konzipiert war, mußte noch integriert werden – auch keine ganz einfache Übung.



Verwinkelt: Dank elastischem Blickwinkel sind auch komplexe Raumstrükturen möalich



Wohnen im Grünen: **Auch Monster** treibt's zurück zur Natur

10/94

SEIT ANFANG JULI '94 ERHÄLTLICH. DAS:

UPDATE!

FÜR PC UND AMIGA

FÜR 14.95 DM!

AUFGEPART!

Alle Besitzer der Amiga- PC- oder CD Rom Version von

DER TRAINER

können direkt bei Leisuresoft das deutsche Update für die 1. + 2. Liga erwerben. Mit Hilfe des eingebauten Editors können alle Namen nach Belieben geändert WERDEN.

WAS SIE dAFÜR TUN MÜSSEN? Einfach die Karte, die der Vollversion beigefügt ist, ausfüllen und senden an:

> Leisuresoft GmbH Robert-Bosch Str. 1 59199 Bönen

> > "Der Trainer" ist seit Ende Juni '94 im Fachhandel erhältlich.

Exklusivvertrieb für Deutschland durch:



In Orlando, mitten im sonnigen Bundesstaat Florida, sorgt Ende Juli nicht nur "Disney World" für ein Heer an Besuchern. Die Siggraph läßt Computergrafik-Freaks und Cyberspace-Jockeys aus aller Herren Länder zusammenströmen. POWER PLAY strömt mit.

Aus Forschung

& Technik

enn sich alljährlich die bedeutendsten Entwickler des weitgefaßten Themenbereiches Multimedia, progressive Hardwarefanatiker und die treibenden Kräfte hinter dem vielbemühten Kunstwort "Virtual Reality" ein Stelldichein geben,

kann man sichergehen, einige der zukunftsweisendsten Entwicklungen der Hard-

und Softwarebranche hautnah zu erleben.

Stand letztes Jahr die gesamte Messe wegen der furchteinflößend realistischen Saurier-Animationen aus dem Hollywood-Spektakel "Jurassic Park" Kopf, so stand die aktuelle Siggraph diesmal ganz unter dem Zeichen der Wissenschaft.

Attraktion und Angelpunkt der Convention war VROOM, ein zusammenhängendes Gefüge aus Virtual-Reality-Räumen, sogenannten Caves (Cave Automatic Virtual Environment), In

denen unter der Schirmherrschaft der Universität von Illinois wissenschaftliche

Applikationen publikumsnah und in einer visuellen Form erlebt werden konnten. Mit 3D-Brille und einem Tracker zur Fortbewegung ausgestattet, war es beispielsweise möglich, als winziges Atom physikalische Strukturen zu durchreisen, als Zelle



Futuristisch: Die erste Siggraph in einer stehenden Untertasse



ba library of the control of the con

unser Körperinnerstes zu erforschen oder etwa die unendlichen Weiten des Weltalls In nachbarschaftliche Nähe zu rücken. Die Grafiken werden dabei in Stereo auf drei Leinwände und den Boden (siehe Abbildung) projektiert und bilden so den VROOM. High-End-Maschinen (Sillcon Graphics Onyx) berechnen die korrekte Perspektive und Stereo-Projektion, während sich der Besucher ("Navigator") mit dem Tracker in den virtuellen Welten bewegt. Mehr als 40 solcher Visualisierungsprojekte, die der Veranschaulichung von Problematiken aus den Bereichen Medizin, Handel, Infrastruktur, Regierungsverwaltung und Forschung dienen, zogen den Interessierten Besucher in ihren Bann.

Ein weiterer Gebäudebereich, des wie ein überdimensionales Ufo wirkenden Orange County Convention Center, war einem Projekt namens "The Edge" gewid-

met. Dem staunenden Freak wurde hier eine Mischung aus High-Tech-Playground und einem "offenen" Forschungslabor präsentiert, in dem alle Messebesucher an einem intensiven Einblick in die Zukunft der interaktiven Computer-Applikationen teilhaben durften. Der Schwerpunkt lag allerdings nicht auf trockenen Hard- und Software-Demonstrationen: das Ziel war vielmehr, aufzuzeigen, wie der Geist des Menschen mit der Technologie interagiert und wiederum von ihr beinflußt wird. Im Dialog zwischen den Entwicklern und ihren zukünftigen, potentiellen Usern wurde beiden Seiten die Möglichkeit gegeben, neue Entwicklungen abzutasten. Die Künstler und Wissenschaftler, die ihre Arbeiten hier erstmals einer breiteren

Öffentlichkeit präsentierten, bekamen die Chance, ein repräsentatives Feedback auf ihre Visionen zu bekommen. So hatte man als glücklicher "Probant" beispielsweise Gelegenhelt, nur mit Hilfe der körpereigenen Gehirnströme einen virtuellen Delphin in seiner künstlichen Unterwasser-Welt in bewußte Bahnen zu lenken. Das auf elektroenzephalographischen Strömen (ähnlich dem EKG beim Arzt)

basierende System, genannt IBVA (Interactive Brainwave Visual Analyzer), könnte eine der wegweisendsten Entwicklun-

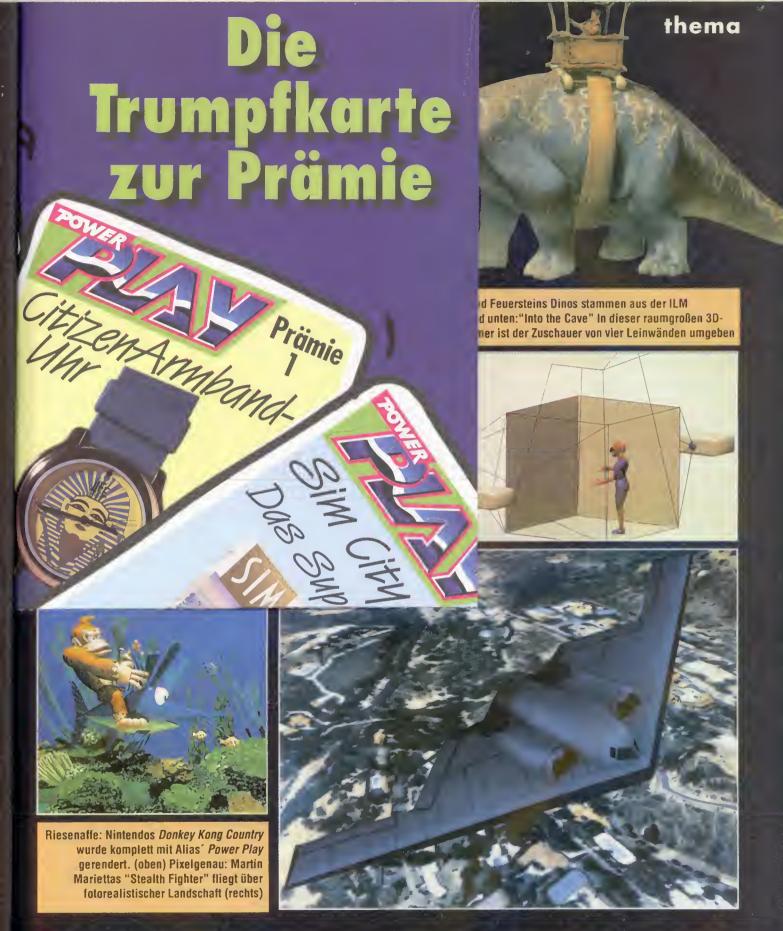
gen unserer Tage werden. Keyboard und zweidimensionale Eingabehilfen wie unsere gute, alte Maus könnten somit bald der Vergangenheit angehören. Selbstverständlich verlangt die revolutionäre Steuermethode ein gerüttelt Maß an Konzentration und Übung, zwei Elgenschaften, zu denen der computerverwöhnte Homo sapiens der Gegenwart leider kaum noch fähig oder bereit ist. Doch der Aufwand Johnt sich: Der Entwickler IBVA Technologies, zu dessen Kunden die Forschungs-Abteilungen solcher Giganten wie Sonv. Mitsubishi, Canon und Matsushita gehören, verspricht nicht nur einen hohen Nutzen für medizinische Anwendungen und den Unterhaltungsbereich, nein eines Tages sollen wir sogar unsere Stereoanlagen und jedes beliebige andere, elektronisch ansprechbare Gerät mit IBVA steuern können. Und das weltweit --Modem- und Netzwerkkompatibilität senden unsere Gehirnstrombefehle in Echtzeit um den Globus. Da sich in Florida alles um die Wasserwelt dreht, konnte man an anderer Stelle des "The Edge"-Komplexes einen Unterwasser-Roboter steuern, der sich in der Tat zig Kilometer entfernt an der Küste Floridas (Orlando





"Azure" von Robert H. Russ: So schön können Raytracing-Farben schimmern

Immer noch nicht der Hit: Virtual Reality gabs auf der Siggraph zum anfassen



liegt weit im Landesinneren) an Korallenriffs zu schaffen machte.

Cyberfin hingegen ermöglichte eine virtuelle Begegnung zwischen Mensch und Delphin, bei dem man nach Herzenslust mit Flipper "cyberparlieren" konnte.

Daß bei den Amerikanern das frühestmögliche Zusammentreffen ihrer Kinder und Jugendlichen mit neuen Technologien größer als bei uns geschrieben wird, wurde ganz klar durch Einrichtungen wie "SIGkids" deutlich. Dort werden in kindgerechten Seminaren die Jüngsten des Lan-

des in Theorie und Praxis behutsam an interaktive Technologien herangeführt. In die Abteilung "Art and

Design Show" fielen die Werke mehr oder weniger bekannter Künstler, die die Früchte ihres kreativen, durch das Zusammenspiel zwischen Technologie und ästhetischen Ausdrucks inspirierten Schaffens in einem eigenen Messebereich ausstellten.

Das harte Aufelnandertreffen der Welten Kunst und Computer war Thema der zahlreichen

Bilder, Grafiken, Skulpturen, Animationen und Installationen. Trotz des umstrittenen Gehalts dieser neuen Kunstform, erfreuen

& Kitsch

Kunst

unser Körperinnerstes zu erforschen oder etwa die unendlichen Weiten des Weltalls in nachbarschaftliche Nähe zu rücken. Die Grafiken werden dabei in Stereo auf drei Leinwände und den Boden (siehe Abbildung) projektiert und bilden so den VROOM. High-End-Maschinen (Silicon Graphics Onyx) berechnen die korrekte Perspektive und Stereo-Projektion, während sich der Besucher ("Navigator") mit dem Tracker in den virtuellen Welten bewegt. Mehr als 40 solcher Visualisierungsprojekte, die der Veranschaullchung von Problematiken aus den Bereichen Medizin, Handel, Infrastruktur, Regierungsverwaltung und Forschung dienen, zogen den Interessierten Besucher in ihren Bann.

Ein weiterer Gebäudebereich, des wie ein überdimensionales Ufo wirkenden Orange County Convention Center, war elnem Projekt namens "The Edge" gewid-

met. Dem staunenden Freak wurde hier eine Mischung aus Tech-Playground und einem "offenen" Forschungslabor präsentiert, in dem alle Messebesucher an einem Intensiven Einblick in die Zukunft der interaktiven Computer-Applikationen teilhaben durften. Der Schwerpunkt lag allerdings nicht auf trockenen Hard- und Software-Demonstrationen; das Zlel war vielmehr, aufzuzeigen, wle der Geist des Menschen der Technologie interagiert und wiederum von ihr beinflußt wird. Im Dialog zwischen den Entwicklern und ihren zukünftigen, potentiellen Usern wurde beiden Seiten die Möglichkeit gegeben, neue Entwicklungen abzutasten. Die Künstler und Wissenschaftler, die ihre Arbeiten hier erst-

mals einer breiteren Öffentlichkeit präsentierten, bekamen die Chance, ein repräsentatives Feedback auf ihre Visionen zu bekommen. So hatte man als glücklicher "Probant" beispielsweise Gelegenheit, nur mit Hilfe der körpereigenen Gehirnströme einen virtuellen Delphin In seiner künstlichen Unterwasser-Welt in bewußte Bahnen zu lenken. Das auf elektroenzephalographischen Strömen (ähnlich dem EKG belm Arzt)

100

ich bestätige die ZW = re o Ver stär erm trati den sap fåhi lohr gie Abt

Mit: geh

Nut

und

eine

reo

elek

stei

Mo

PLZ Ort

LWL 894

D-74168 Neckarsulm

Straße Nr.

Name, Vorname

günstigen Jahrespreis von

th bin der neue Abonnent, schicken Sie mir ab sofort Power Play zum ünstigen Jahrespreis von DM 70,80, ich spare 10%. Nach Ablauf des Jahres kann ich jederzeit kündigen. Dieses Angebot gilt nur in

Deutschland

Ich bin der neue Abonnent

PLZ Ort

Straße Nr

Name, Vorname

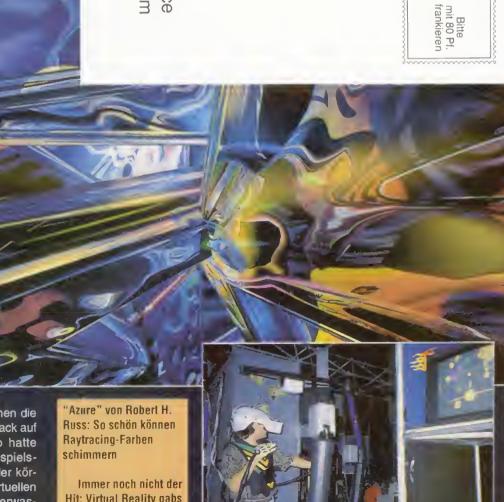
Für meine Empfehlung senden Sie die angekreuzte Prämie an

oder Nr. 2 das neue PC-Spiel "Sim City 2000"

تا تا

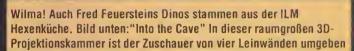
Ja. ich will die Prämie Nr.

Abonnement-Service Power Play Postkarte

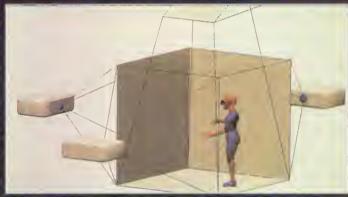


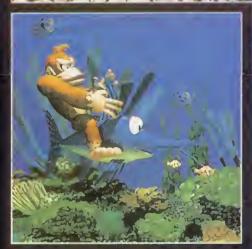
Hit: Virtual Reality gabs auf der Siggraph zum anfassen





thema





Riesenaffe: Nintendos Donkey Kong Country wurde komplett mit Alias' Power Play gerendert. (oben) Pixelgenau: Martin Mariettas "Stealth Fighter" fliegt über fotorealistischer Landschaft (rechts)



Kunst

liegt weit im Landesinneren) an Korallenriffs zu schaffen machte.

Cybertin hingegen ermöglichte eine virtuelle Begegnung zwischen Mensch und Delphin, bei dem man nach Herzenslust mit Flipper "cyberparlieren" konnte.

Daß bei den Amerikanern das frühestmögliche Zusammentreffen ihrer Kinder und Jugendlichen mit neuen Technologien größer als bei uns geschrieben wird, wurde ganz klar durch Einrichtungen wie "SIGkids" deutlich. Dort werden in kindgerechten Seminaren die Jüngsten des Lan-

des in Theorie und Praxis behutsam an interaktive Technologien herangeführt. In die Abteilung "Art and

Design Show" fielen die Werke mehr oder weniger bekannter Kunstler, die die Früchte ihres kreativen, durch das Zusammenspiel zwischen Technologie und ästhetischen Ausdrucks inspirierten Schaffens in einem eigenen Messebereich ausstellten.

Das harte Aufeinandertreffen der Welten Kunst und Computer war Thema der zahlreichen

Bilder, Grafiken, Skulpturen, Animationen und Installationen. Trotz des umstrittenen Gehalts dieser neuen Kunstform, erfreuen

Kitsch

sich die Arbeiten, die sich um und mit dem Computer beschäftigen, einer mittlerweile beträchtlichen Popularität.

Gewinner der eigentlichen Ausstellung neuer Hard- und Software war eindeutig Silicon Graphics. Mit zwei extrem

großflächigen Ständen beherrschte die kalifornische Firma das Bild. Während der Hauptstand, Silicon City betitelt, an 12 Systemplätzen, die den Gebäuden einer Stadt nachempfunden waren, hauptsäch-

lich wissenschaftliche und medizinische Anwendungen dem Messepublikum näherbrachte, beschäftigte sich der Schwester-Stand Reality Land ausschließlich mit der interaktiven Unterhaltung. Bei Vorführungen von Walt Disney Imagineering, den Angel Studios, Paradigm Simulations und GrevStone Technology war physischer Körpereinsatz gefragt: Die Mechanical Carpet Ride (hat nichts mit Bullfrogs kommendem Spiel zu tun) entführte uns auf eine atemberaubende "Teppich-Fahrt" durch Aladdins Welt. Dr. Megow's Madcap Omithon ist ein Multi-Player-Vogei-Strauß-Rennen in 3D durch abgefahrene Psychedelic-Rāume, -Rampen und -Gänge. Beim virtuellen Ski-Abfahrtslauf head Shred wurde kräftig mit den Stöcken gerudert und den Beinen ausgeschert, während uns Virtual Voyage auf die knarzenden Planken der legendären Cutty Sark verfrachtete, wo lästige Piraten abzuwehren waren und furiose Stürme

an Rumpf und Segeln nagten, wo doch unsere ganze Sorge der wertvollen Whisky-Fracht galt, die nicht verloren werden durfte.

Auch Nintendo of America fand im Reality Land ein Zuhause. Stolz lud man nach der Chicago-CES ein weiteres Mal zum Probespielen des kommenden Weihnachtsgeschäft-Knüllers Donkey Kong Country, der auf Silicon Graphics-Maschi-

nen entstand, ein. Silicon Graphics' "Vormachtstellung" in Sachen visuelle Computer-

Systeme wurde durch die Vorstellung der neuen *Power Onyx, Indy XZ* und *Indy Presentor-*Maschinen noch untermauert.

Aussteller &

Exhibitionisten

Angel Studios die zweite: Neben dem bereits erwähnten Straßen-Rennen sorgte die Edelgrafik-Schmiede aus Carls-

bad, Kalifornien, auch am Stand von SDI mit zwei vor überdimensionalen 120-Grad-Leinwänden aufgestellten Formel-1-Rennwagen für ungläubiges Staunen: F1 NetRace lockte dort auf die Pisten. Der

Simulator verfügt neben einer beinahe fotorealistischen Grafik über eine dynamische Lenkung und extrem wirklichkeitsnahe Elastizitäts- und Reibungs-Parameter. F1 NetRace wurde für 3-Kanal-Projektions-Systeme mit 4-Kanal-Sound entwickelt.

Martin Marietta, größter und bekanntester Hersteller professioneller Simulatoren, kann auf eine fundierte Firmenhistorie zurückschauen: Bereits in den frühen sechziger Jahren simulierte seine Compu-Scene-Technologie das Andock-Manöver im Weltall für das Apollo-Raumfahrprogramm der NASA. Seit damals setzt das Compu-Scene-System immer wieder neue Maßstäbe, wenn es um visuelle



Interactive Brainwave Visual Analyzer: Cursorsteuerung mit dem eigenen Gehirn



"Daytona USA": Segas neuer Rennautomat arbeitet mit Echtzeit-Phototexturing.

"In the Bag": In Marc Fredricksons virtuellem Shopping-Center schweben die Produkte frei im Raum.



Simulationen geht. Im Bereich der Panzer-Helikopter- und Flugzeug-Trainer nicht mehr wegzudenken, will Marietta nun auch den kommerziellen Entertainment-Markt mit seinem Know-how beglücken. In Zusammenarbeit mit Sega wurde ein Grafik-Board entwickelt, das nun schon in Segas aktuellem Automaten Daytona USA gewaltige Datenmengen hin- und herschaufelt. Das Board kombiniert Segas 32-Bit-3D-Polygon-Grafiken mit Mariettas Echtzeit-Phototexturing-Technologie. In Japan arbeiten schon Spezialisten beider Firmen am nächsten Automaten, der mit dem gleichen Grafik-Board arbeiten wird: Desert Tank soll den Spielautomaten-Markt revolutionieren und wird der Wegbereiter für eine ganze Serie solcher Simulationen werden, die allesamt von Mariettas langjähriger Erfahrung in diesem Bereich profitieren.

Alias schätzte sich glücklich, mit ihren Software-Paketen Power Animator und PowerPlay das Spiele- und Animations-Entwickler-Tool schlechthin in der Version 6.0 erneut vorstellen zu können. Die bekanntesten Namen der Spieleindustrie arbeiten mittlerweile mit der Alias-Software fieberhaft an neuen Titeln. Vertraglich zugesichert stellt Alias beispielsweise das authorisierte Grafik-Entwicklungssystem für die Spiele der 64-Bit-Konsole Ultra 64, eine Gemeinschaftsentwicklung

von Nintendo und Silicon Graphics Inc. Aber auch im progressiven kommerziellen Filmgeschäft geht ohne die

Software von Alias Research nichts mehr: Die kreativen Artisten von Industrial Light & Magic bedienten sich bei der Erschaffung und Animation der Dinos im neuen Streifen "The Flintstones" kräftig der Entwickler-Tools von Alias. ILM zeichnen mit der gleichen Software auch dafür verant-

Kino &

wortlich, wenn sich im Film "The Mask" Schauspieler Jim Carrey in einen lebenden Cartoon verwandelt. Die Kassenschlager "Jurassic Park", "Der Tod steht ihr gut", "Terminator 2" und "The Abyss"

leben ebenfalls von den Special Effects des Industrial Light & Magic-Teams.

Wenn es um Filmeffekte geht, scheint Kanada dem Rest der Welt weit voraus

zu sein. Denn wie schon Alias stammt auch Side Effects aus dem Land der Ahornbäume und Grizzlys. Ihre Software

Prisms fand beim jüngsten Schwarzenegger-Gassenhauer "True Lies" Verwendung. Und nochmal Kanada, Film und "True Lies": Die meisten der 104

Effects Shots für James Camerons neuen Zelluloid-Hammer machten die L.A.-Effekt-Artisten *Digital Domain* (Camerons und Stan Winstons FX-Firma) mit der *Flame*-Software von **Discreet Logic**. Eindrucksvolle Vorführungen dieser Spezialisten-Tools gewährten einen guten Einblick

Kanada rendert zuerst: An der Uni von Calgary entstand dieser Öko-Rhino-Dino (oben).

Komfortabel: Hirn im Cyberspace, Körper auf Wasserbett (links).

in die Arbeitsweise der bekanntesten "Effektköche" der Filmindustrie.

Die abschließende, beliebteste und wohl wichtigste Veranstaltung einer jeden Siggraph-Messe ist das "Electronic Theater". Die Vorführung gilt als das Cannes Film Festival der Computergrafiken. In der zweistündigen Kinovorstellung werden die besten Computeranimationen aus allen Bereichen mit frenetischem Applaus bedacht. Hier konnte man Bekanntschaft mit dem neuesten Projekt der Spieleschmiede Acclaim machen: Alien Trilogy soll ein auf den drei Kinofilmen basierendes Spiel um die außerirdischen Unholde werden. Die dargebotene Animationssequenz ist ein gelungenes Produkt von Acclaims Charakter-Animations-System

und Wavefronts Game Ware-Tool. Gefilmte Bewegungen von Schauspielern werden dabei in Wavefronts offenes System importiert.

Zusätzliche Charaktergeometrie-Daten, Stills und Szenen aus anderen kommerziellen Applikationen werden dann zum wirkungsvollen Gesamtbild nahtlos zusammengefügt.

Doch der Clou war die Präsentation des ersten interaktiven HDTV-stereoskopischen Spiels von Loren Carpenter. Hunderte Publikumsmitglieder des "Electronic Theater" stiegen an Bord eines virtuellen Untersee-Vehikels, um ein Abenteuer unter der Meeresoberfläche zu bestreiten. In Teamarbeit steuerten die Hobby-Kapitäne das U-Boot durch spannende Tiefsee-Szenarien.

Art & Animation ur uns Spieler wird die Wahl der richtigen Grafikkarte langsam, aber sicher zu einem Ding der Unmöglichkeit. Spiele laufen, abgesehen von wenigen bisher unrühmlichen Ausnahmen, nämlich unter DOS. Die Grafikkarten-Hersteller preisen ihre Karten jedoch für Windows und andere grafisch orientierte Systeme an. Eine Karte, die unter DOS besonders schnell ist, würde aus der Sicht der Marketingstrategen keinen Hund mehr hinterm Ofen hervorholen. Eine Karte, die speziell für DOS angepriesen wird, findet man deshalb nicht mehr.

Nun sieht das Ganze zum Glück nicht ganz so düster aus. Jede Karte, die für Windows geeignet ist, arbeitet auch mit einem DOS-Spiel zusammen. Allerdings kann man die Geschwindigkeit einer Karte unter Windows auf gar keinen Fall als Anhaltspunkt für deren Leistung unter DOS hernehmen. Unter Windows stehen Treiber zur Verfügung, die die Fähigkeiten der Karten für Windows anpassen. Diese Treiber sind auch nötig, denn die Karten der verschiedenen Hersteller unterscheiden sich inzwischen so stark, daß ein Programmierer alt und grau würde, bevor er sein Programm für alle Karten angepaßt hat. Vor genau diesem Problem stehen die DOS-Programmierer, denn ein ähnliches Grafiktreiber-Konzept gibt es für



Die Grafikkarte im PC ist in zweierlei Hinsicht besonders wichtig: Zum einen muß sie schnell sein, damit Spiele auch in akzeptabler Geschwindigkeit laufen. Zum zweiten muß sie auch Spiele für DOS unterstützen, die nach höheren Auflösungen verlangen. Es ist also Zeit für einen umfangreichen Grafikkarten-Test.

Um einer Begriffsverwirrung vorzubeugen, haben wir hier die wichtigsten Begriffe, die im Zusammenhang mit einer Grafikkarte auftauchen, erklärt.

64-Bit-Zugriff

Im Zusammenhang mit der "WindowsVGA 64"-Karte von Genoa und der "Kelvin 64" von Orchid fiel im Test der Begriff "64-Bit-Zugriff". Um zu verstehen, was es damit auf sich hat, muß man wissen, daß die Chipsätze auf den Karten im Prinzip wie eigene für Grafik spezialisierte Mikroprozessoren arbeiten. Je mehr Bits sie gleichzeitig erhalten, desto schneller können sie arbeiten. So verhält es sich mit dem Pentium-Prozessor im Veraleich zum 486er und auch mit einem 64-Bit-Grafikchip im Vergleich zu einem 32-Bittiger. Das bezieht sich allerdings nur auf Operationen, die sich innerhalb der Grafikkarte abspielen. Sobald die Grafikkarte von außen Daten zugeführt bekommt, ist sie von der Anzahl der Bits am verwendeten Bus, also ISA oder VLB, abhängig. Intern kann eine Grafikkarte immer dann besonders gut arbeiten, wenn der eigentliche Grafikaufbau von ihr selbst erledigt wird. Windows macht mit Hilfe von Treibern davon Gebrauch.

Grafikkarten mit 64 Bit müssen einen gewissen Mindestausbau an RAM haben, damit sie überhaupt mit 64 Bit zugreifen können. Das liegt an der von dem RAM-Chips zur Verfügung gestellten Bit-Anzahl. Üblich sind Typen mit 1, 4 und 16 Bit. Um 64 Bit zusammen zu bekommen, müssen bei 1-Bit-Typen also 64 Chips auf der Platine vorhanden sein, bei den 4-Bit-Typen sind es noch 16 Chips und bei den 16-Bit-Typen müssen nur noch 4 Chips

Von ISA, VLB und VESA

bestückt sein. Letztere Chip-Typen haben meistens eine Kapazität von 512 KByte. Wenn davon nun vier Chips bestückt sind, muß die Karte über einen RAM-Ausbau von 2 MByte verfügen (512 KByte mal vier sind 2 MByte, denn 1 MByte sind 1024 KByte). Man sollte bei 64-Bit-Karten also stutzig werden, wenn diese weniger als 2 MByte besitzen.

RINS

Das BIOS einer Grafikkarte, auch "Video-BIOS" genannt, ist dafür zuständig, daß unter DOS zum Beispiel Texte auf dem Bildschirm ausgegeben oder die verschiedenen Grafik-Modi aktiviert werden. Damit dieses besonders schnell geht, sollte man im normalen BIOS seines PC das Shadow-RAM des Video-BIOS immer aktivieren. Wer in seinem BIOS keinen Eintrag fürs Video-BIOS hat, sollte im Bereich "C000-C7FF" das Shadow-RAM einschalten.

In manchen Video-BIOS-Varianten ist bereits eine VESA-Kompatibilität eingebaut. Einen entsprechenden Treiber muß man also nicht aktivieren, was Speicherplatz unter DOS spart.

Chipsatz

Der Chipsatz ist auf der Grafikkarte für die Bildschirmdarstellung, für die möglichen zur Verfügung gestellten Grafikmodi und für die Geschwindigkeit des Grafikaufbaus zuständig. Manche Spiele greifen noch nicht auf VESA-Modi zurück, so daß man diesen den Chipsatz der Grafikkarte einstellen muß. In den Kästen zu den einzelnen Grafikkarten haben wir deshalb separat den Chipsatz der Grafikkarte mit angegeben.

ISA

Die Abkürzung ISA bezeichnet einen 16-Bit-Bus, der mit einer Taktfrequenz von zirka 8 MHz arbeitet. Er stammt aus Zeiten der Ur 286er. Für eine ganze Menge Karten, wie zum Beispiel die Soundkarten, reicht dieser Bus völlig aus. Vermutlich wird der ISA-Bus noch eine ganze Weile aktuell bleiben.

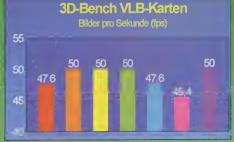
VLE

Die Abkürzung VLB steht für "VESA-Local-Bus" und bezeichnet ein Bus-System, das mit einer Bit-Breite von 32 und mit einer Taktfrequenz von der des Prozessors arbeitet. Generell sollte man VLB-Karten immer dort einsetzen, wo es um Geschwindigkeit geht. Grafikkarten sind dafür das typische Beispiel. VLB darf man wegen der Namensähnlichkeit nicht mit der VESA-Kompatibilität verwechseln.

VESA

Mit der VESA-Kompatibilität wird ein System beschrieben, das es Programmierern ermöglicht, die über die normalen VGA-Modi hinausgehenden Eigenschaften von Grafikkarten zu nutzen. Alle neueren Spiele mit Auflösungen von 640 x 480 und 256 Farben nutzen diese VESA-Kompatibilität. Manche Karten haben die VESA-Kompatibilität ins BIOS eingebaut, bei anderen muß ein Treiber geladen werden. Letzterer verbraucht dann allerdings Platz im DOS-Speicher, so daß man Karten mit einer eingebauten VESA-Kompatibilität den Vorzug geben wollte. Den Begriff darf man nicht mit dem VESA-Local-Bus verwechseln.













Die Testergebnisse auf einen Blick (links ISA, rechts VLB). Während sich die ISA-Karten stark gleichen, gibt es bei den VLB-Karten ziemliche Unterschiede. Auch der hauptsächliche Einsatz als DOS-, Windows- oder Kombinations-Karte sollte bedacht werden.

DOS nicht. Sie umschiffen diese Schwierigkeit dadurch, daß sie die besonderen Fähigkeiten der Karten links liegen lassen.

Wir haben uns hier also hauptsächlich für die Leistungen der Karten unter DOS interessiert. Da die Karten allerdings schon mal da sind, haben wir sie gleich auch noch unter Windows in die Mangel genommen. Der Kasten "So haben wir getestet" gibt Auskunft über unsere Testmethode. Außerdem haben wir uns dafür entschieden, sowohl ISA- als auch VLB-Karten zu testen.

Fazit

Abhängig vom bevorzugten Einsatzgebiet muß sehr genau ausgewählt werden, welche Karte man benötigt. Besitzer von ISA-Bus-Computern, die ausschließlich spielen wollen, haben die einfachste Wahl, denn hier ist es egal, welche der vier hier vorgestellten Karten Ihr wählt. Die "Graphics Wonder" von ATI ist zwar geringfügig langsamer als die "Kelvin 64" von Orchid, die "Mirage" von Spea oder die "miroCRSYTAL 8S" von Miro. Allerdings ist dieser Unterschied nicht allzu gravierend. Unserer einfache Empfehlung lautet: Kauft Euch die Karte, die Ihr beim Händler am billigsten bekommt.

Solltet Ihr dagegen auch einen Einsatz der Karte unter Windows in Erwägung ziehen, ist die "miroCRYSTAL 8S" die erste Wahl. Die "Kelvin 64" ist dann interessant, wenn Ihr bei einer hohen Auflösung unter Windows auch viele gleichzeitig darstellbare Farben benötigt. Allerdings ist die Karte ein gutes Stück langsamer als die Miro-Karte.

Als Besitzer eines Computers mit einem VLB-Bussystem und ausschließliche DOS-Spieler solltet Ihr unbedingt die "Hornet"-Karte

von Genoa auf Euren Wunschzettel schreiben, denn diese war eindeutiger Geschwindigkeits-Sieger. Bei einem ausschließlichen Einsatz unter Windows kommt gerade diese Karte allerdings nicht in Frage, da sie dort nur ungefähr halb so schnell wie die anderen hier vorgestellten ist. Unter Windows hat die "miroCRYSTAL 10SD" von Miro die Nase vorne, allerdings wirklich nur um eine Nasenlänge. Auch hier sollte eher der Preis über den Kartenkauf entscheiden. Als gute Kombinationskarten, zum Einsatz unter DOS und Windows, kommen hier die "Kelvin 64" von Orchid, die "Stingray" von Hercules, die "WindowsVGA 64" von Genoa und auch noch die "Vega Plus" von Spea in Frage. Auf den folgenden Seiten sind die elf von uns getesteten Karten ausführlich vorgestellt. hf

So haben wir gelestet

Wie im Artikel schon gesagt, haben wir die Karten unter verschiedenen Gesichtspunkten betrachtet. Zum einen gab es einen reinen Geschwindigkeitstest unter DOS, zum zweiten einen VESA-Kompatibilitätstest unter DOS und zum dritten einen Geschwindigkeitstest unter Windows. Die Testergebnisse des "3D-Bench", des "Sprites"-Programms und des "Wintach 1.2" haben wir für ISA- und VLB-Karten getrennt als Grafiken im Text dangesteht.

3D-Bench

Den "3D-Bench" haben wir schon in der Ausgabe 8/94 der Power Play bemüht, als es um den PC-Vergleichstest ging. Das Programm arbeitet unter DOS und stellt eine 3D-Animation dar. Während der Animation wird die Zeit gemessen, die die Animation benötigt. Der Wert von fps (Frames per Second oder Bilder pro Sekunde) ist um so höher, je schneller die getestete Karte ist.

Sprites

Auch das "Sprites"-Programm war bereits in der Ausgabe 8/94 mit von der Partie. Dieses Programm wurde von uns programmiert, um leststellen zu können, wie viele Sprites in der Größe 16 x 16 Pixel gleichzeitig während eines "Bildschirm-

aufbaus" dargestellt werden können. Mit Hilfe des Bildschirmaufbaus synchronisieren die Spieleprogrammierer Animationen. Je mehr Sprites dargestellt werden können, um so schneller ist die Karte.

VESA-Kompatibilität

Die VESA-Kompatibilität (nicht verwechseln mit dem VESA-Local-Bus) wird von Spielen benötigt, die unter DOS mit Auflösungen ab 640 x 480 bei 256 Farben arbeiten. VESA stellt dafür eine Art "Grundset" an Instruktionen für Programmierer zur Verfügung. Die VESA-Kompatibilität haben wir mit Sierras "Larry 6 CD", mit "Die Siedler" von Blue Byte und "Sim City

2000" von Maxis getestet. Alle hier getesteten Karten kamen mit den drei Spielen klar, so daß wir annehmen, daß auch andere Spiele unter den VESA-Modi laufen werden.

Windows-Test

Der Windows-Test entspricht wieder dem aus der Power Play 8/94. Das Programm "Wintach 1.2" führt verschiedene simulierte Aufgaben mit einer Textbearbeitung, einem CAD-Programm, einer Tabellenkalkulation und einem Grafik-



programm aus und mißt deren Ausführungsgeschwindigkeit. Das Programm gibt zwar für jeden dieser vier Bereiche eine Zahl aus. Wir verwenden hier aber nur den "Insgesamt"-Wert, den wir lür die Auflösung 640 x 480 Pixel bei 256 Farben genommen haben. Je höher diese Zahl ist, um so schneller ist die Karte.





ATi hat mit der "Graphics Wonder" auch eine ISA-Karte mit Mach32-Chip im Angebot

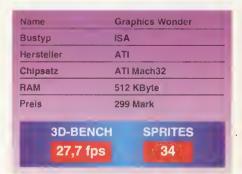
Graphics Wonder

Die "Graphics Wonder"-Karte von ATI arbeitet mit dem "Mach32"-Beschleunigerchip. Um den Nachfolger, den "Mach64"-Chip, hat ATI in der Vergangenheit einen ziemlichen Rummel gemacht. Da diese Karten aber noch deutlich über der von uns gesetzten Preisgrenze von 300 Mark liegt, haben wir uns für die kleineren Karten entschieden.

Die ISA-Version der Karte war mit 512 KByte RAM bestückt. Mit dieser Version beherrscht die Karte keine True-Coloroder 65536-Farben-Modi, die allerdings im Moment auch nur für Windows interessant sind. Entsprechende Plätze für eine RAM-Erweiterung sind auf der Platine zwar vorhanden, allerdings sind keine Fassungen eingelötet, so daß man die Karte nicht selbst aufrüsten kann. Wer entsprechend höhere Auflösungsmodi benötigt, sollte sich also gleich die 1-MByte-Variante kaufen.

Um Spiele in Super-VGA-Modi laufen lassen zu können, muß vorher ein Treiber mit Namen VVESA.COM aufgerufen werden, der die nötige VESA-Kompatibilität herstellt. Zusätzlich werden Treiber für Windows 3.1, OS/2 2.1, und für eine ganze Reihe von DOS-Programmen mitgeliefert.

Unter DOS ist die Karte geringfügig langsamer als die anderen drei hier vorgestellten ISA-Varianten. Auch unter Windows macht sie nicht den schnellsten Eindruck, den 65536-Farben-Modus konnten wir aufgrund des RAM-Ausbaus der Karte nicht testen.





Die "Graphics Wonder" von ATI gibt es ebenfalls in einer VLB-Variante

Graphics Wonder

VLB

Die VESA-Local-Bus-Variante der "Graphics Wonder"-Karte von ATI besitzt genau den gleichen Grafik-Chip wie die ISA-Bus-Version: den "Mach32". Auch sonst besitzt die Karte genau die gleichen Eigenschaften wie der kleine Bruder.

Eine wichtige Ausnahme gab es für unseren Test dann aber doch: Diese Karte war mit 1 MByte RAM bestückt, so daß es unter Windows keine Modi-Beschränkungen gab. Bei 640 x 480 Pixel kann die Karte also reine True-Color-Pracht liefern. Diese Karte gibt es auch in einer 2-MByte-Variante, mit der dann unter Windows in den höheren Auflösungen entsprechend mehr Farben dargestellt werden können. Leider läßt sich auch diese Karte nicht per Hand aufrüsten, da die entsprechenden Fassungen für die Chips fehlen.

Die Spiele unter DOS akzeptieren auch hier nur dann die höheren Auflösungen, wenn vorher der mitgelieferte Treiber VVESA.COM eingebunden wird. Dieser stellt die nötigen VESA-Funktionen zum Aktivieren der höheren Auflösungsmodi zur Verfügung. Wie bei der ISA-Variante werden hier Treiber für Windows, OS/2 2.1 und jede Menge weitere Treiber für verschiedene DOS-Programme mitgeliefort.

Leider zeigt sich die Karte bei der Geschwindigkeit im Vergleich zu den anderen hier getesteten Karte nicht von der besten Seite. Unter DOS wie unter Windows hatten wir schnellere Karten in den Fingern.





Genoas "Hornet"-Karte war als VLB-Variante unter DOS Geschwindigkeits-Sieger

Hornet

VLB

Die Firma Genoa gehört eigentlich zu den Pionieren unter den VGA-Grafikkarten-Herstellern. Merkwürdigerweise ist sie etwas in Vergessenheit geraten. Das vermutlich deshalb, weil die Firma keinen großen Rummel um ihre Karten veranstaltet. Wie dieser Test zeigt, wäre es allerdings gar nicht schlecht, wenn zumindest die "Hornet"-Karte gerade für DOS-Anwender bekannter würde.

Die Karte ist um einen VGA-Chip der Firma NCR herum aufgebaut, der, zumindest bei dieser Kartenversion, bis zu 2 MByte an RAM ansprechen kann. 1 MByte ist bereits bestückt, das zweite MByte könnte man dank der vorhandenen Fassungen zwar selbst aufrüsten. Welche Chips dort hineingehören und welche erweiterten Fähigkeiten die Karte dann besitzt, darüber schweigt sich das Handbuch allerdings aus.

Ein VESA-Treiber für die erweiterten Grafikmodi unter DOS wird nicht benötigt und auch nicht mitgeliefert. Eine entsprechende Kompatibilität wurde der Karte im Video-BIOS mitgegeben. Weitere Treiber findet man natürlich für Windows 3.1, aber auch für OS/2 2.1 und sogar für Windows NT, wobei letzteres für uns Spieler wohl weniger interessant ist.

Unter DOS war die Karte schließlich schlichtweg die schnellste unter den hier getesteten VLB-Karten. Das macht sie zur ersten Wahl für alle, die ihren PC tatsächlich nur zum Spielen und damit fast ausschließlich mit DOS betreiben. Unter Windows ist sie weniger schnell.

| Name | Hornet |
|---------------------|--------------|
| Bustyp | VLB |
| Hersteller/Anbieter | Genoa/Eilto |
| Chipsatz | NCR 77C32BLT |
| RAM | 1 MByte |
| Preis | 239 Mark |
| 3D-BENC
50 fps | H SPRITES |



Die 64 Bit der "Kelvin 64" von Orchid sind nur für Windows interessant

Kelvin 64 ISA

Die Firma Orchid ist uns noch gut vom letzten POWER PLAY-Test in Erinnerung, als es um General-MIDI-Soundkarten ging. Die Firma ist seit einiger Zeit auch in das Grafikkarten-Geschäft eingestiegen, was uns die "Kelvin 64"-Karte sowohl in der ISA- als auch in der VLB-Variante beschert. Der Name sagt schon, daß es sich bei der Karte um eine 64-Bit-Version handelt. Unter dem Orchid-Aufkleber lugt dann auch der neueste 64-Bit-Chip von Cirrus-Logic hervor, der auch auf der "WindowsVGA 64"-Karte von Genoa zum Einsatz kam.

Die Karte gibt es mit 1 MByte und 2 MByte, wobei wir erstere im Test hatten. Sie läßt sich per Hand auch auf 2 MByte aufrüsten, wobei sie dem Windows-Anwender dann 65536 Farben bei 1024 x 768 Pixel beschert.

Entsprechende Windows-Treiber befinden sich natürlich im Lieferumfang. Außerdem gibt es dort Treiber für OS/2 2.1 und auch für Windows NT, falls jemand den Mut hat, dieses Betriebssystem tatsächlich mal auf einem Rechen-Boliden zu installieren. Ein VESA-Treiber für DOS-Programme wird nicht geliefert, und auch nicht benötigt. Die Karte verarbeitet Spiele mit Super-VGA-Auflösungen dank im Video-BIOS eingebauter Kompatibilität.

Unter DOS gehört die Karte zwar zu den schnelleren Karten, macht unter Windows aber, trotz 64 Bit, keinen allzu guten Eindruck. Wir vermuten mal, daß mit dem Speicherausbau von 1 MByte die 64 Bit nicht greifen.

| lame | | Kelvin 64 | | | |
|------------|-----|---------------------|--|--|--|
| Bustyp | ISA | ISA | | | |
| Hersteller | Or | Orchid | | | |
| Chipsatz | Clr | Cirrus Logic GD5434 | | | |
| RAM | 1 N | 1 MByte | | | |
| Preis | 299 |) Mark | | | |
| 3D-BE | NCH | SPRITES | | | |
| 27,7 | | 37 | | | |

MEGAPLAY

Tel 040 / 721 13 97 Fax 040 / 724 09 73

| | | 6 | | ore. | slist | on-Auszug | D. | | Amiga | |
|---|---|--|---|------------------------|---|--|-------------------|---|---|--|
| | | | os | - | 600.00 | CD-RO | | 200 100 | Amiga | |
| 1942-Pac.A War
1990-Die'94er Ed. | d · | 49,90 | Kick Off 3
King's Quest 6 | d | 69,90
79,90 | 7th Liuest
11th Hour | 8 | 89,90 | Alienbreed 2
Ambermoon | a 54.5
d 79.5 |
| Aces of L Deep* | d | 79,90 | Lands of Lore | d | 64.90 | Aegis | а | 84,90 | Anstoß WC Ed. | d 59,9 |
| Aces over Europe
Arrlines | | 74,90
69,90 | Larry 6
Last Action Hero | d | 69,90
59,90 | Al Čadim*
Anstoß+WC Ed | d | 69,90
84,90 | Apidya
Aufschwung Ost | e 24.5
d 64.5 |
| Alienbreed | a | 59,90 | Lemmings 2 | a | 79.90 | Archon Ultra | d | 69,90 | Battle Isle 2* | d 79: |
| Al Quadim | a | 69,90 | Links 386 Pro | Θ | 89,90 | Alone in the Dark | d | 89.90 | Ben.a Steel Sky
Big Sea* | d 69,1
a 64,1 |
| Alone in t.Dark 2
Ambush at Sonn. | d a | | -Kurse je
Lollypop* | 8 | 44,90
74.90 | Battle tsle 2
-Scenery | d | 84.90
49,90 | Body Blows* | a 29 |
| Anstoß | d | 69,90 | Lords of Power | 0 | 79,90 | RAP Pik Sihhe | a | 44,90 | Bundesl Man.3 | d 79. |
| Anstoß W.C.Ed. | | | Lucas Adventura | | 99,90 | Ben.a St.Sky | d | 89,90 | Burntime
Camb.Desaster* | d 69,5
d 69,5 |
| Arcade Pool
Archon Ultra | a : | 79.90 | Mad News*
Magic of Endoria | d | 79,90
79,90 | Bioforge*
Bloodnet* | a | 84,90 | Chartbreeker* | d 69, |
| Armored Fist* | a · | 84,90 | Master of Onon | а | 89,90 | Burning Steel 2 | Θ | 69,90 | Chr Kolumbus | d 74: |
| A-Train | | 89,90 | Mechwarrior 2°
Merchant Prince | a | 74.90 | Burntime
Buzz Aldrin | d | 79,90 | Civilization
Cirifhanger | d 79,5
a 39,5 |
| Construction Kit
Aufschwung Ost | | 49,90 | Micro Machines* | 8 | 64,90 | Canbbean Disast* | | .90 | Crash Dummies | a 49, |
| Battlechess 4000 | a | 69,90 | Might & Magic 5 | d | 79,90 | CD Edition 1 | d | 69,90 | Death or Glory | d 84, |
| Bundesl | M | an. | Hattrick* 8 | 1.9 | 0 | Chessmast.4000°
Civillz.+Rlr.Tyc.D. | a | 89.90
64.90 | Dar Schatz ı.Silb*
Der Clou | d 79,5 |
| Battla isle 2 | | | Monkey Island 2 | d | 49,90 | Comancha+Data | d | 94,90 | Die Siedler | d 79. |
| Battla Team | а | 74,90 | Mortal Kombat | а | 64,90 | Critical Path | Θ | 99,90 | D-Day | 0 64. |
| Battla isla Data2
Battletoads | a | 49.90
64.90 | NFL Coaches
NHL Hockey | a | 79,90
79,90 | Cyberrace
Dark Legions | d | 84,90
84,90 | Dune 2
Eishockey Man. | d 59,5
d 74,5 |
| Bazooka Sue* | | | Outpost* | d | 79,90 | Dark Sun | ď | 79,90 | Elimania | a 49,5 |
| Ben. a Steel Sky | d | 69,90 | Overdrive* | а | 59,90 | Das schw. Auge | d | 69,90 | Elite 2 | d 59, |
| Betr. at Krondor
Big Sea | d | 79,90 | Overlord*
Pacific Strika | a | 79,90
64,90 | Day of t.Tantacle | d | 89,90
79,90 | FIFA Int.Soccer* | d 44,5 |
| Bioforce* | d | 08,80 | -Speech | a | 39,90 | Der Clou
Der Patrizier | d | 39,90 | Haltnck*(Ikarion) | d 69.5 |
| Bloodnet* | | | Peter Pan | d | 69,90 | D.Rasenmah. | 0 | 84.90 | History Line | d 79,1 |
| Body Blows | a | 59,90
49.90 | Pinbalt Drea. 2
Pinbalt Fantasies | 9 | 39,90
59,90 | Dar Planer
Diggers | d | 64,90 | Ishar 3
Imp.Mission 2025 | d 64,9
a 69,9 |
| Break Thru
Bund, Man, Pro | | 64,90 | Pirates Gold | d | 89,90 | Dragon Lora* | d | 79,90 | Jurassic Park | d 59.5 |
| Bund, Man.3* | d | 84,90 | Pizza Connect.* | d | 84,90 | Dungeon Hack | а | 69.90 | Kick Off 3 | d 59,9 |
| Burning Steel 2°
Burning Steel 2 | | | Populous 2 | a | 74,90
64,90 | Eeben der Erde*
Eye of Beh. 1-3 | d | 79,90
84,90 | King's Quest 6
Kult of Speed* | a 64,9 |
| Burning Steel 2
Burntima | | | Privateer
-Speech | a | 39,90 | Eye of the Storm | d | 79,90 | Lollypop* | a 64.5 |
| Campaign 2 | d | 79.90 | -Sp.Operations 1 | a | 39,90 | Falcon Gold* | а | 89,90 | Lords of Power | a 74.9 |
| Cannon Fodder | d | 64.90 | Ouest f Knowled | | 74,90 | Fantasy Emp. | d | 69,90 | Lothar Matthäus | d 64, |
| Car & Driver
Carrib.Dasaster* | a
d | 74,90 | Quest I. Glory 4*
Railr Tycoon Del | d | 69,90
79,90 | Outpos | t | CD | a 79,90 | |
| Carriers at war 2° | a | 79,90 | Railway Chall. | d | 69,90 | F1 GP + D.L.Goff | а | 64,90 | Mad News* | d 69, |
| Chartbreeker* | d | 69,90 | Ravenloft | a | 79,90 | FIFA Int.Soccer* | d | 89,90
79,90 | Mortal Combat | a 59.
e 49. |
| Christ.Kolumbus
Civilization | d | 79,90 | Red Baron+Data
Raunion | d | 89,90
74,90 | Gabriel Knight
Goblins 3 | d | 79,90
94,90 | Mr. Nutz
Overlord* | a 84.5 |
| für Windows | 0 | 89.90 | R.O.M. Gold | d | 79,90 | Golden 7 | d | 89,90 | Pizza Connect * | d 79, |
| Clash of Steel | a | 74.90 | Rüsselsheim | d | 84,90 | Hand of Fate | | 109,90 | Prime Mover | a 59, |
| Colonization*
Comancha | d | 89,90 | Robinson's Req
Sam & Max | d | 64,90
84.90 | Hattnck*(ikarion)
Hermdall 2 | d | 84,90
79,90 | R of Medu.Gold
Rússelsheim* | d 89.9
d 64.9 |
| -Data 2 | ď | 54.90 | Sco, Zauberschi | d | 69,90 | Inferno* | a | 89,90 | Sem Ant | d 39, |
| Cool Spot | а | 54,90 | Sensible Soccer | а | 59,90 | History Line | d | 84,90 | Simon t.Sorcerer | d 69, |
| Corridor 7 | | | Shadowcaster
Charles Halman | a
d | 79,90
74.90 | Inca
Inca 2 | a. | 104,90 | Software Man.
Starlord | d 69, |
| Cyberrace
Cyberstrike* | d | 79,90 | Sherlock Holmes
Silverball | 8 | 59.90 | Indiana Jones 4 | | 69,90 | S U.B.* | d 54, |
| Daamonsgate | a | 64,90 | Sim City 2000 | d | 84,90 | Interno* | а | 89,90 | Syndicate | a 64. |
| Dark Legions* | 0 | 64.90 | - Data Disc | 0 | 39,90
84.90 | Iron Helix
J.Nicklaus Ed | 9 | 79,90
44,90 | Theme Park*
Tumcan 3 | d 64,
a 54, |
| Dark Sun
Das schw. Auge | d | 79,90 | Simon the Sorc.
Soccer Kid | d | 69,90 | Journeym Proj. | d | 69,90 | UFO° | d 89. |
| D. schw Auge 2° | d | 79 90 | Space Quest 5 | d | 69,90 | Kick Off 3° | d | 64,90] | World Cup USA | d 59. |
| Tie F | inh | ster | a 79,90 | } | | Kind of Magic 4* | d | 69,90 | WWF . | a 29,
d 69, |
| Day of t.Tantacle | | 84,90 | Spaceward Ho! | d | 69,90 | King's Quest 1-6
Larry 8 | a | 79,90
79,90 | Zeppelin | 0 09, |
| Death or Glory® | d | 84,90 | Spelunx* | a | 69,90 | Larry 1-5° | d | 84,90 | AMIGA 1 | 200 |
| Delta V* | a | 69,90 | SSN 21 Seawolf | d | 79,90 | Labyanth o.Time
Lands of Lore | a | 79,90
89,90 | Alien Breed 2 | a 59. |
| Der Clou
Der Planer | d | 79,90 | Starford
Star Trek-25th a. | d | 89,90
84,90 | Lemmings DP | d | 64.90 | Anstoß WC Ed. | d 69. |
| Der Patrizier | d | 79,90 | -Judgem. Rites | d | 84,90 | LOIVDOD" | а | 89,90 | Bundest,Man.3 | d 79. |
| Der Schatz ı.Silb. | d | 84,90 | Street Fighter 2
Strika Command | a | 64,90
84,90 | Mad Dog 2
Mad News* | a | 84,90
84,90 | Body Blows
Burntime | a 24,
d 69, |
| Desert Strika*
Die Siedler | a
d | 74,90 | -Speech | a | 29,90 | Man Enough | 9 | 79,90 | Chaos Engine | 8 49, |
| Duna 2 | d | 64,90 | -Tactical Op.1 | а | 39,90 | Megarace | а | 69,90 | Civilization | d 69, |
| Dungeon Hack | d | 79,90 | Stronghold
S.U.B* | d | 79,90 | Microcosm | | 109,90 | Der Clou | d 64.
d 79. |
| Durch die Wuste*
Eishockey Man | | 79,90 | S.U.B*
Subwar 2050 | d | 69,90
89,90 | Might & Mag 3-5
Myst | | 84,90
119,90 | D.Schatz i Silb.*
Hattnck* | d 69. |
| Elita 2 | d | 69,90 | -Mission Disk | d | 49,90 | Nomad | а | 64,90 | Heimdall 2 | d 64, |
| Eya of Behold 3 | d | 79,90 | Superfrog* | a | 59,90 | Outpost* | d | 84,90 | Imp Mission 2025 | a 69. |
| Evasive Action | | 64,90 | Syndicata
-Data | d | 79,90
39,90 | Outpost
Phantasmagona* | 0
d | 79,90 | Int. Sensible Soc.
Kick Off 3 | e 64,
d 64, |
| F 14-Fleet Del | | 89.90 | System Shock® | d | 79,90 | Pinball Dreams+* | | 74.90 | King s Quest 6° | a 64, |
| Falcon 3.0 | в | 89,90 | Termin Rampage | d | 79,90 | Privateer + | θ | 99,90 | Kolumbus | d 74. |
| -Data je | a | 59.90 | T.F.X
T. Chaos Engine | a | 79,90
59,90 | Police Quest 4*
Ravenioft* | d | 79,90
69,90 | Pinball Fantasies
Star Trek 25th.A | a 59,
a 89. |
| Fantasy Empire
FIFA Int Soccer | d | 69,90 | Theme Park | a
d | 79,90 | Rebel Assault | d | 84.90 | SU.B* | d 54, |
| Fields of Glory | a | 89,90 | Tie Fighter* | d | 89.90 | Return to Zork | a | 84,90 | T.F.X.* | 0 69, |
| Flashback | d | 69,90 | T. Elder Scrolls
Tornado | 6 | 69,90 | Händler | an | frage | en erwünsch | t I |
| Flugsimulator 5
-N Y. ,Paris je | - 65 | 40.00 | -Desert Storm | 8 | 79,90
39,90 | Sam & Max* | d | 89.90 | | |
| | - | 20000 | Tumono 9º | - 0 | 60.00 | Shareware CD's | A | | 1 7b.a.b | ör |
| Gabriol Knights | d | 69,90 | UFO | d | 89,90 | Sharlock Holmes
Simon t.Sorcerer
Space Hulk* | d | 89,90 | CD-ROM | |
| Genesia | a | 64.90 | Ultima 8 | d | 59.90 | Space Hulk* | d | 89,90 | Caddy | 12, |
| Goal | a | 64,90 | -Speech
Ultima Underw.2 | d | 29,90 | Space Quest 1-5 | d | 84,90 | Mitsumi FX 001 D | 249 |
| Goblins 2 | d | 84,90 | Ultima Underw.2 | θ | 74,90 | Syndicate Plus | d | 89,90 | Orchid CDS 3110 | 359, |
| | d | 69.90 | Wadoms 2 | d | 79,90 | Star Control 1+2 | O a | 44 90 | Panaso, CH 562B Soundkarter | 269,
1 |
| Goblins 3 | d | 44,90 | -Scenano | a | 69,90 | Starlord | d | 79,90 | Gravis Ultrasound | 329 |
| Goblins 3
Hand of Fate
Hanse | 0 | 79,90 | Werewoll KA 50° | a | 69,90 | Strike Command. | a | 84,90 | Sondblaster 2.0 | 109 |
| Goblins 3
Hand of Fate
Hanse
Harpoon 2 | a | 79,90 | Wing Armada* | a | 74,90 | Subwar 2050° | d | 79,90 | oundblastar 18 | 269.
349. |
| Goblins 3
Hand of Fate
Hanse
Harpoon 2
Hattrick*(Ikanon) | d | | -Academy | g | 84,90 | Term.Rampage | 8 | 69,90 | -AWE 32 | 579 |
| Goblins 3
Hand of Fate
Hanse
Harpoon 2
Hattrick*(Ikanon)
Haimdall 2
History I me | dad | 79.90 | | d | 84,90 | TF.X. | a | 89,90 | -Midi Kit | 99 |
| Goblins 3 Hand of Fate Hanse Harpoon 2 Hattrick*(Ikanon) Haimdall 2 History Line Inca 2 | 00000 | 79,90
84,90 | Wings of Glory® | - | 69 90 | The Horse | a | 69,90 | O Soundation 22 | 359,
499, |
| Goblins 3 Hand of Fate Hanse Harpoon 2 Hattrick*(Ikanon) Haimdall 2 History Line Inca 2 Incredible Toons | dadda: | 79,90
84,90
89,90 | Wings of Glory*
Winter Olympics | a | 90.00 | THE DOLOS | 19 | 100,00 | C. DOMINIANANA 25 | 279 |
| Goblins 3 Hand of Fate Hanse Harpoon 2 Hattnck*(Ikanon) Haimdall 2 History Line Inca 2 Incredible Toons Induana Jones 4 Indu Car Rachne | 2000000 | 79,90
84,90
89,90
49,90 | Wings of Glory*
Winter Olympics
Wizardry 7
World Cup USA | add | 89,90 | Theme Park | d | 79.90 | O GameWave 32 | 613 |
| Goblins 3
Hand of Fate
Hanse
Harpoon 2
Hattinck*(Ikanon)
Haimdall 2
History Line
Inca 2
Incredible Toons
Indiana Jones 4
Indy Car Racing
-Racing Tracks | daddadda | 79,90
84,90
89,90
49,90
79,90
29,90 | Wings of Glory*
Winter Olympics
Wizardry 7
World Cup USA
Wond War 2 | a d d | 89,90
69,90
74,90 | Theme Park
Tie Fightar* | d | 79,90
84,90 | O.GameWave 32Joysticks- | 219 |
| Haimdall 2 History Line Inca 2 Incredible Toons Indiana Jones 4 Indy Car Racing -Racing Tracks Inherit the Earth | o a d d a d d a a | 79,90
84,90
89,90
49,90
79,90
29,90
89,90 | Wings of Glory*
Winter Olympics
Wizardry 7
World Cup USA
Wond War 2
X-Wing | a d d a a | 89,90
69,90
74,90
84,90 | Theme Park
Tie Fightar*
Tornado+Mission | d
a
a | 79,90
84,90
89,90 | O GameWave 32Joysticks- CH Mach I | 44, |
| Haimdall 2 History Line Inca 2 Incredible Toons Indiana Jones 4 Indy Car Racing -Racing Tracks Inherit the Earth Int. Sens. Soccer | o a d d a d d a a | 79,90
84,90
89,90
49,90
79,90
29,90
89,90
39,90 | Wings of Glory*
Winter Olympics
Wizardry 7
World Cup USA
Wond War 2
X-Wing
-Upgrade Kit | 800801 | 89,90
69,90
74,90
84,90
54,90 | | | | | |
| Haimdall 2 History Line Inca 2 Incredible Toons Indiana Jones 4 Indy Car Racing -Racing Tracks Inherit the Earth Int. Sens. Soccer | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 | 79,90 | -B-Wing Data | d | 39.90 | | | | | |
| Haimdall 2 History Line Inca 2 Incredible Toons Indiana Jones 4 Indy Car Racing -Racing Tracks Inherit the Earth Int. Sens. Soccer tshar 3 Jurassic Park | 0 8 0 0 8 0 0 0 0 0 | 79,90
69,90 | -B-Wing Data
Zeppelin | d | 89,90
69,90
74,90
84,90
54,90
39,90
79,90 | UFO
Ult.Underw. 1+2
Ultima 7 Bundie | da | 89,90
84,90
89,90 | CH Flightstick
CH Flightstick Pro
CH Virtual Pilot | 84
154
169 |
| | 0 8 0 0 8 0 0 0 0 0 | 79,90
69,90 | -B-Wing Data | d | 39.90 | UFO
Ult.Underw. 1+2
Ultima 7 Bundle | da | 89,90
84,90
89,90 | CH Flightstick
CH Flightstick Pro
CH Virtual Pilot | 84,
154,
169, |
| Haimdali 2 Haimdali 2 History Line Inca 2 Incredible Toons Indiana Jones 4 Indy Car Racing -Racing Tracks Inherit the Earth Int. Sens. Soccer tshar 3 Jurassic Park | be | 79,90
69,90 | B-Wing Data
Zeppelin | d | 39,90
79,90 | UFO
Ult.Underw. 1+2
Ultima 7 Bundle | da | 89,90
84,90
89,90 | CH Flightstick
CH Flightstick Pro
CH Virtual Pilot | 84,
154,
169, |
| Haimdali 2 History Line Inca 2 Incredible Toons Indiana Jones 4 Indy Car Racing -Racing Tracks Inherit the Earth Int. Sens. Soccer tshar 3 Jurassic Park | be sum | 79,90
69,90
hö i
nt DS- | B-Wing Data
Zeppelin | 245 | 39,90
79,90
9,90 | UFO
Ult.Underw. 1+2
Ultima 7 Bundle | 0 a a 0 0 0 0 | 89,90
84,90
89,90
89,90
109,90
89,90
84,90 | CH Flightstick CH Flightstick Pro CH Virtual Pilot Competition Pro Competit. Pro Mini Gravis Analog Pro Gravis Game Pad | 84,
154,
169,
59,
79,
44, |
| Haimdall 2 History Line Inca 2 Incredible Toons Indiana Jones 4 Indy Car Racing -Racing Tracks Inherit the Earth Int Sens. Soccer Ishar 3 Jurassic Park CD-Rom Mitt Gravis Ultras | add a addd a adddd | 79,90
69,90
hö i
ni DS- | -B:Wing Data
Zeppelin
r-Hits !! | 24!
32! | 39,90
79,90
9,90
3,90 | UFO Ult. Underw. 1+2 Ultima 7 Bundle Ultima 8 Und a Kil. Moon* Wings of Glory* Wizardry 6+7 Wolfpack | 0 a a 0 0 0 0 0 | 89,90
84,90
89,90
89,90
109,90
89,90
84,90
69,90 | CH Flightstick CH Flightstick Pro CH Virtual Pilot Competition Pro Competit. Pro Mini Gravis Analog Pro Gravis Game Pad | 84,
154,
169,
59,
79,
44, |
| Haindall 2 Haindall 2 Haindall 2 Haistory Une Inca 2 Incredible Toons Indiana Jones 4 Indy Car Racing -Racing Tracks Inherit the Earth Int. Sens. Soccer Ishar 3 Jurassic Park CD-Rom Mitt Gravis Ultras Orchid Garm | d d a a d d d d d d d d d d d d d d d d | 79,90
69,90
hö i
ni DS- | -B:Wing Data
Zeppelin
r-Hits !! | 24!
32!
27! | 39,90
79,90
9,90
9,90
9,90 | UFO Ult. Underw. 1+2 Ultima 7 Bundle Ultima 8 Und a Kil Moon* Wings of Glory* Wizardry 6+7 Wolfpack World Cup Year | 0 8 8 0 0 0 0 0 0 | 89,90
84,90
89,90
89,90
109,90
89,90
84,90
69,90 | CH Flightstick CH Flightstick Pro CH Virtual Pilot Competition Pro Competit. Pro Mini Gravis Analog Pro Gravis Game Pad | 84
154
169
59
79
44 |
| Haimdall 2 History Line inca 2 Incredible Toons Indiana Jones 4 Indy Car Racing -Racing Tracks Inherit the Earth Int Sens Soccer tshar 3 Jurassic Park CD-Rom Mitt Gravis Ultras | d d a a d d d d d d d d d d d d d d d d | 79,90
69,90
hö i
nt DS-
nd
ave 3 | -B:Wing Data
Zeppelin
r-Hits !! | 24!
32!
27!
8 | 39,90
79,90
9,90
3,90 | UFO Ult. Underw. 1+2 Ultima 7 Bundle Ultima 8 Und a Kil. Moon* Wings of Glory* Wizardry 6+7 Wolfpack | 0 a a 0 0 0 0 0 a | 89,90
84,90
89,90
89,90
109,90
84,90
69,90
69,90
119,90 | CH Flightstick CH Flightstick Pro CH Virtual Pilot Competition Pro Competit. Pro Mini Gravis Analog Pro Gravis Game Pad | 84
154
169
59
59
79
44 |

Ladenlokal: Bergedorfer Str.115 (Ecke Vierlandenstr. / 80 m vom CCB)
Mo-Fr 10.30 · 18.30 Uhr Sa 10.30 - 14.00 Uhr (Ladenpreise varlieren)
Varsandkostan: Nachnahma 9.90 DM (-3.-DM Zahlkartengebühr), bai Vorkassa 8.90 DM
ab ainem Bastallwart von 250.-DM ohna Varsandkostan I. Ausland nur Vorkassa 271 8.- DM
Fordern Sie bitte unsere kosteniose Gesamtpreisliste en (liegt jeder Lieferung bei) !!

MEGAPLAY Versand -Service Bergedorfer Str. 117 Einfech enrufen und bestellen unter:

21029 Hamburg (80)

Fax 040 / 724 09 73





Auch die "Kelvin 64" von Orchid gibt es als VLB-Karte

Kelvin 64

VLB

Das VESA-Local-Bus-Pendant der "Kelvin 64"-Karte ist genauso aufgebaut und ausgestattet wie die ISA-Variante. Auf der Karte von Orchid findet man also ebenfalls den neuen 64-Bit-Grafikchip von Cirrus Logic, diesmal allerdings von 2 MByte RAM unterstützt. Da auf dieser Karte der gleiche Chip wie auf der "WindowsVGA 64"-Karte von Genoa zum Einsatz kommt, und beides VLB-Karten sind, kann man sie als direkte Konkurrenten ansehen.

Dank der bei unserer Karte vorhandenen 2 MByte RAM (es gibt auch eine 1-MByte-Variante) beschert die Karte dem Käufer eine Farbenpracht von 65536 Farben gleichzeitig bei einer Auflösung von 1024 x 768 Pixel. Bei 800 x 600 Pixel ist bis True-Color alles drin.

Auch treibermäßig ist sie mit allem ausgerüstet, was man benötigt, oder benötigen könnte: Windows 3.1 (logisch), aber auch OS/2 2.1 und Windows NT 3.1 werden unterstützt. Weiterhin gibt es eine ganze Menge an Treibern für DOS-Programme. Wie bei der ISA-Version der Kelvin 64 wird ein VESA-Treiber, der für die erweiterten Modi unter DOS zuständig ist, nicht benötigt. Eine entsprechende Kompatibilität ist bereits ins Video-BIOS eingebaut.

Unter Windows macht die Karte einen erwartungsgemäß guten Eindruck. Aber auch unter DOS kann sie sich sehen lassen, denn sie bleibt nur knapp hinter der Geschwindigkeit der "Hornet"-Karte zurück. Mit der WindowsVGA-64-Karte von Genoa liegt sie fast gleichauf.





Die "Mirage" von Spea wird mit einem S3-Beschleunigerchip ausgestattet

Mirage ISA

Die Firma Spea gehört zwar zu den großen Grafikkarten-Herstellern in der Branche, hat aber auch die Anwender mit schmalem Geldbeutel, so wie uns Spieler, nicht vergessen. Die "Mirage"-Karte gibt es erfreulicherweise noch in einer ISA-Version, die wir für diesen Test angefordert haben. Der Grafikchip der Karte war ein bereits erwarteter S3-Chip, der bei den Grafikkarten-Herstellern in letzter Zeit sehr beliebt ist.

Die Karte war mit 1 MByte RAM bestückt, wodurch bei 800 x 600 Pixel noch 65536 Farben dargestellt werden können. Es sind aber auch Fassungen für eine Aufrüstung auf 2 MByte RAM vorhanden, was einen Mirage-Besitzer bei 1024 x 768 Pixel mit 65536 Farben beglücken würde. Als einziger Hersteller hat Spea eine ganze Reihe von Chip-Typen aufgelistet, die in die leeren Fassungen der Mirage-Karte eingesetzt werden können.

Für Spiele und andere Programme unter DOS, die die erweiterten VESA-Modi nutzen, muß vorher ein Treiber V7MIRVBE.EXE aufgerufen werden. Ansonsten ist die Karte vollständig mit Treibern ausgestattet. Windows 3.1 ist selbstverständlich dabei, aber auch einen Treiber für OS/2 2.1 findet man im Lieferumfang.

Unter DOS zählt die Karte für ISA-Verhältnisse zu den schnelleren Varianten. Aber auch unter Windows sollte die Karte in die engere Wahl gefaßt werden, sofern man eine ISA-Karte benötigt.





Die "miroCRYSTAL 8S" von Miro war als ISA-Karte unter Windows die schnellste

miroCRYSTAL 8S

Auch die Firma Miro dürfte unter Grafik-Interessierten kein Fremdwort mehr sein. Die Karte "miroCRYSTAL 8S" ist zwar ein älteres Modell, allerdings erfreulicherweise noch als ISA-Bus-Modell erhältlich. Wie bei den Karten von Spea, werden hier die gleichen Grafik-Chips der Firma S3 eingesetzt.

Die Karte ist mit einem MByte RAM bestückt, Fassungen für ein zweites MByte sind allerdings vorhanden. Aufrüstwütige werden allerdings durch eine nur ungenügende Beschreibung im Handbuch zur 8S-Karte abgehalten. Hier sollte man sich wegen der benötigten Chips unbedingt das "miroUPGRADE-KIT" zulegen, das die entsprechenden Chips enthält.

Erwähnt werden sollte noch die Konfiguration des Monitor-Typs, die per DIP-Schaltern an der Rückblende der Karte vorgenommen wird. Die Schalter müssen vor dem Betrieb unbedingt korrekt gesetzt sein, sonst kann der angeschlossene Monitor beschädigt werden.

Im Gegensatz zum Spea-"Mirage"-Konkurrenten war die VESA-Kompatibilität mit ins Video-BIOS eingebunden. Ein Treiber muß vorher also nicht aufgerufen werden. Windows-Treiber werden mitgeliefert, ein OS/2-Treiber befindet sich dagegen nicht im Lieferumfang, kann aber bei Miro bestellt werden.

Unter DOS bringt die Karte, wie die "Mirage"-Karte, gute Leistungen. Aber auch unter Windows sollte man sie ins Auge fassen, denn hier war sie die schnellste ISA-Karte im Test.

| Name
Bustyp | miroCRYSTAL 8S | |
|----------------|----------------|--|
| Hersteller | Miro | |
| Chipsatz | S3 86C806 | |
| RAM | 1 MByte | |
| Preis | 395 Mark | |
| 3D-BEI | NCH SPRITES | |
| 27,7 f | ps 37 | |

<u>the</u>ma



Als VLB-Karte unter Windows die schnellste: die "miroCRYSTAL 10SD" von Miro

miroCRYSTAL 10SD

VLB

Obwohl es sich bei dieser Karte von Miro um eine neue Generation handelt, kann sie als direkter Partner der 8S-Karte angesehen werden. Beide Karten benutzen nämlich fast den gleichen Grafikchip der Firma S3.

Auch hier ist die Karte standardmäßig mit einem MByte RAM bestückt, Fassungen für ein zweites MByte sind auf ihr vorhanden. Das Handbuch gibt allerdings auch hier nur ungenügende Auskünfte, welche Chips zu verwenden sind. Statt dessen wird auf ein "miroUPGRADE-KIT" verwiesen, das bei Miro oder einem Miro-Händler erhältlich ist. Was die Karte dann mehr kann, darüber schweigt sich das Handbuch aus. Erklärungen dafür findet man wahrscheinlich im miroUPGRADE-KIT.

Auch hier sollten die vier DIP-Schalter an der Rückblende der Karte nicht unerwähnt bleiben, denn mit diesen wird die Monitor-Konfiguration eingestellt. Eine falsche Einstellung könnte den Monitor beschädigen.

Treiber für Windows sind selbstverständlich dabei, auch CAD-Treiber findet man zur Genüge. Einen VESA-Treiber muß man nicht einbinden. Für eine entsprechende Kompatibilität sorgt das BIOS der Karte.

Die Geschwindigkeit der Karte ist je nach Anwendungsfall unterschiedlich. 'nter Windows rennt sie allen anderen h. stesteten Karten davon, was sie zur erste. 'ahl werden läßt. Unter DOS ist ihre Leistung dagegen bescheidener.

| Name | miroCRYSTAL 10SD | |
|------------|------------------|--|
| Bustyp | VLB | |
| Hersteller | Miro | |
| Chipsatz | S3 86C805 | |
| RAM | 1 MByte | |
| Preis | 245 Mark | |
| | | |
| 3D-BENCH | SPRITES | |
| 50 fps | 85 | |
| au ips | (00) | |
| | | |

Inserentenverzeichnis

| Acclaim |
|--|
| B.A.T. 2. US Bachler 69 Bit Brothers 87 Bomico 4. US Brinkmann Niemeyer 39 |
| Call and Play 73 Citysoft 59 Commodore 127 Compaq 21, 113 CompuTel 8 |
| Douwe Egberts |
| Electronic Arts |
| Fantasy Productions65 |
| Groß Elektronik43 |
| HUK Coburg45 |
| IBM Deutschland14/15 |
| KaroSoft |
| Leisure Soft95, 97 |
| Magic Line59MagnaMedia Verlag34, 121, 125, 130Media Point Rose43Megaplay109Microprose25 |
| Okay Soft |
| Philip Morris |
| Softsale30
Software Corner61 |
| Topgame89 Traumfabrik49 |
| Versand 999 Vertigo |
| Wial Versand82/83 |
| |

Dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. 1 & 1, 56410 Montabaur und der Fa. Gruner & Jahr-Verlag, 20459 Hamburg bei. Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. Interdiscount, CH-3303 Jägenstorf, Fa. LBS, 48149 Münster und Fa. Nexus, CH-3014 Bern, bei.





Hercules schickte mit der "Stingray" eine aute Kombinationskarte ins Rennen

Stingray

VLB

In einem Grafikkarten-Vergleichstest darf natürlich eine weitere Traditionsfirma nicht fehlen, und das ist Hercules. Im unteren Preissegment hat die Firma die "Stingray"-Karte entwickelt, die auf einem Chip der Firma Avance Logic basiert. Der gleiche Chip übrigens, der auch auf der "Vega Plus"-Karte von Spea zum Einsatz kommt. Übrigens sieht man an dieser Karte recht deutlich, wohin die Entwicklung geht: Ihr größtes Bauteil ist schon fast die Befestigungsblende.

Die Karte besitzt 1 MByte RAM, mit dem sie bei 640 x 480 Pixel True-Colorund bei 800 x 600 Pixel 65536 Farben darstellen kann. Auf der Karte sind zwar Erweiterungsplätze für weitere RAMs vorgesehen, allerdings sind diese nicht mit Fassungen bestückt. Erweitert werden kann die Karte also nicht. Andererseits ist sie so preiswert, daß eine spätere Neulnvestition nicht den Geldbeutel belastet.

Die von uns für den Test verwendeten DOS-Spiele liefen auf Anhieb. Ein VESA-Treiber muß also nicht eingebunden werden, denn das BIOS der Karte stellt die VESA-Aufrufe zur Verfügung. Mitgeliefert werden neben einigen Varianten für DOS-Programme natürlich Treiber für Windows 3.1, aber auch für OS/2 2.1 und sogar für Windows NT.

Unter DOS wie unter Windows spielt die Karte an vorderster Front mit, wenn sie in beiden Anwendungsfällen auch nicht das schnellste ist, was es gibt. Als Kombinationskarte sollte sie auf den Wunschzettel gesetzt werden.





Die "Vega Plus" von Spea hat den gleichen Chip wie die "Stingray"-Karte

Vega Plus

VLR

Als VLB-Karte wurde uns von Spea die "Vega Plus" zur Verfügung gestellt, die rein optisch nur noch aus dem Befestigungsblech zu bestehen scheint. Der Chip auf der Karte stammt von Avance Logic, der übrigens auch auf der "Stingray"-Karte von Hercules zum Einsatz kam.

1 MByte Video-RAM ist auf der Karte vorhanden, erweitert werden kann sie allerdings nicht. Das liegt zum einen wohl an den extrem kleinen Abmessungen der Karte, die keine weiteren Fassungen zulassen. Zum anderen ist die Karte dermaßen preiswert, daß bestimmt kein Loch in den Finanzetat gerissen wird, sollte man sich später mal eine neue Karte zulegen wollen.

Ähnlich wie bei der "Stingray"-Karte gab es auch bei dieser keine Schwierigkeiten mit den DOS-Spielen. Die VESA-Unterstützung ist direkt ins Video-BIOS eingebaut, so daß ein Treiber nicht eingebunden werden muß und auch gar nicht kann, denn diesen gibt es nicht. Weiterhin sind natürlich Treiber für Windows 3.1 vorhanden. Auch Varianten für OS/2 2.1 und für Windows NT findet man, so daß der Ausprobierwut kein Hindernis in den Weg gestellt wird.

Trotz gleichem Chipsatz war die Karte sowohl unter DOS als auch unter Windows langsamer als die Stingray-Karte, mit einer Ausnahme: Bei unserem Windows-Test mit 640 x 480 Pixel bei 65536 Farben war sie merkwürdigerweise schneller. Vermutlich hat Spea den entsprechenden Treiber besonders optimiert.





Die "WindowsVGA 64" von Genoa besaß ebentalls den 64-Bit-Chio von Cirrus

WindowsVGA 64

VLB

Die zweite Karte "WindowsVGA 64" der Firma Genoa war ebenfalls eine VLB-Karte, diesmal allerdings mit dem neuen 64-Bit-Chip von Cirrus Logic. Der gleiche Chip wurde übrigens auch von Orchid auf der Karte "Kelvin 64" eingesetzt. Beide Karten sind zueinander also direkte Konkurrenten.

Anders als bei der Kelvin 64 ist die WindowsVGA 64 mit nur 1 MByte RAM bestückt. Fassungen für 3 zusätzliche MByte an RAM sind zwar vorhanden, allerdings machte uns diese Ausstattung aus einem anderen Grund stutzig: Mit 1 MByte kann der Cirrus-Logic-Chip überhaupt nicht auf 64 Bit zugreifen, wodurch er seinen Geschwindigkeitsvorteil verspielen würde (siehe Kasten).

Ähnlich wie bei der "Hornet"-Karte von Genoa, ist auch die WindowsVGA 64 komplett mit Treibern ausgerüstet: Windows 3.1 gehört selbstverständlich zum Lieferumfang, aber auch OS/2 2.1 und auch Windows NT findet man auf den Treiberdisketten. Ein VESA-Treiber wird nicht benötigt; die entsprechende Kompatibilität ist ins Video-BIOS eingebaut.

Unter DOS ist die Karte exakt genauso schnell wie die Kelvin 64. Auch unter Windows macht sich kaum ein Unterschied bemerkbar, mit Ausnahme des 65536-Farben-Tests mit Wintach (haben wir ebenfalls ausprobiert). Hier ist die Orchid-Karte vermutlich aufgrund der 2 MByte und des damit verbundenen tatsächlichen 64-Bit-Zugriffs schneller. Ansonsten ist die Karte eine gute Kombinationskarte.

| Name | WindowsVGA 64 | |
|------------|---------------------|--|
| Bustyp | VLB | |
| Hersteller | Genoa | |
| Chipsatz | Cirrus Logic GD5434 | |
| RAM | 1 MByte | |
| Preis | 279 Mark | |
| 3D-BE | NCH SPRITES | |
| 50 1 | ps 112 | |

UND 70% PLUS



Compaq Computer GmbH, Süskindstraße 4, 81929 München

ieses Minus ist Ihr Plus: Der Compaq Deskpro XE spart für Sie und die Umwelt bis zu 50% Energie. Und leistet dafür 70% mehr. Dank QVision-Local-Bus-Grafik, schnellerer Festplatten

und Skalierbarkeit bis zum Intel Pentium™-Prozessor. Den Deskpro XE 433s gibt's ab DM 2.230,- (unverbindliche Preis-

empfehlung). Inkl. Zukunftssicherheit durch Business Audio und viele weitere typische

Gleich Infos anfordern! Telefon: 0130|6868

Pluspunkte wie:

3 Jahre Garantie auf alle PCs.

- Vor-Ort-Service im 1. Jahr inklusive.
- Support durch das Compaq CareCenter. Wenn Sie mehr oder weniger alles wissen wollen, dann rufen Sie uns jetzt gleich an.

Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

COMPA COMPUTER, UND MEHR

leich drei neuen Modelle der Macintosh-Computergeneration gibt es seit gut einem Vierteljahr zu kaufen: den Power Macintosh 6100/60, den 7100/66 und den 8100/80. Die Zahl hinter dem Schrägstrich gibt dabei den Prozessortakt des in den Modellen verwendeten neuen PowerPCs an. Genau letzterer ist es. weswegen Apple einerseits eine neue Produktlinie vorstellt und andererseits die Computerwelt allgemein recht nervös reagiert. Der Prozessor läßt die Leistungsgrenzen der 68040er Prozessoren, die zuletzt in den Macintosh-Computern eingesetzt wurden, weit hinter sich (siehe Kasten: "PowerPC"). Mit Hilfe dieses Prozessors will Apple die scheinbar in unerreichbare Ferne gerückte Leistung von 486DXler und Pentiumer mit einem Schlag Ein- und Überholen. Wer übrigens bis zu diesen Zeilen gelesen hat, und sich die ganze Zeit verzweifelt fragt, was es denn mit den Begriffen "Apple" und "Macintosh" auf sich hat, der sollte sich jetzt sofort, vor dem Weiterlesen, den Textkasten "Apple Macintosh" in diesem Artikel durchstöbern.

Die drei Modelle unterscheiden sich nicht nur in der Version des PowerPCs, sondern auch in den restlichen Ausstattungsmerkmalen, auf die wir im Folgenden kurz eingehen wollen: Fangen wir mit den kleinsten Modell an, dem Power Macintosh 6100/60. Sein PowerPC-Herz schlägt mit 60 MHz, wobei dem Prozessor kein zusätzlicher externer Cache mit auf den Weg gegeben wurde. Standardmäßig ist das Gerät mit 8 MByte RAM und wahlweise einer 160-MByte- oder einer 250-MByte-Festplatte ausgerüstet.

Komplette Palette

Das RAM kann bis auf 72 MByte aufgerüstet werden. Weiterhin gibt es einen Einschub für ein 51/4-Zoll-Gerät, wobei der längliche Schlitz in der Frontblende unmißverständlich klarmacht, daß hier auf Wunsch ein CD-ROM-Laufwerk hineingehört. An Erweiterungskarten kann nur eine von den Apple-spezifischen NuBus-Karten hineingesteckt werden, wobei diese aufgrund der inneren Abmessungen nicht die volle Baulänge einer normalen NuBus-Karte haben darf. An Anschlüssen sind zwei serielle, eine Local-Talk-(Apple-Talk) eine Ethernet- und eine SCSI-Schnittstelle vorhanden. Außerdem gibt es Anschlüsse für Audio-Ein- und Ausgabe und natürlich für den Monitor.

Das nächstgrößere Modell, der Power Macintosh 7100/66, unterscheidet sich vom Kleinsten der Familie kaum. Er hat grundsätzlich ein CD-ROM-Laufwerk eingebaut. Dieses ist ein Double-Speed-Modell, das alles von Audio-CD, High-



Seitdem Apple neue Macintosh-Computer auf Basis des neuen "PowerPC" vorgestellt hat, ist die Computerwelt in heller Aufregung. Auch wir können uns der Faszination Macintosh nicht entziehen, und schauten uns die neuen Kistchen daraufhin an, was sie spielemäßig denn so hergeben.

Sierra, über ISO 9660, CD-I, CD-ROM-XA bis hin zur Photo-CD verarbeiten kann. Weiterhin sind im Gerät drei NuBus-Steckplätze vorhanden, diesmal ohne Baulängen-Beschränkung. Die Festplatte ist wahlweise 250 oder 500 MByte groß. Außerdem besitzt er einen zweiten Monitor-Anschluß, für den ein zusätzlicher Grafik-Adapter zuständig ist. Ähnlich wie beim PC besitzt dieser Adapter einen eigenen Speicher. Dieses Prinzip steht zum Beispiel im Gegensatz zu den Amiga-, Atari-ST- und Falcon-030-Computern. Bei sdiesen ist der Grafikspeicher grundsätzlich nicht vom Prozessorspeicher getrennt. Das hat den Nachteil, daß bei Leseoperationen im Grafikspeicher für die Darstellung des Bildes der Prozessor grundsätzlich gebremst wird. Das passiert auch dann, wenn er überhaupt nicht auf den Bildspeicher zugreift. Die unzähligen VGA-Karten-Varianten des PCs und auch dieses Modell des Power Macintosh haben dagegen auf den Karten vom Prozessorspeicher getrennte Grafikspeicher, bei denen dieser Nachteil nicht auftritt. Der 7100er besitzt zudem einen von Apple sogenannten PDS-Steckplatz, mit dem später einmal der Prozessor gegen eine leistungsstärkere Variante ausgetauscht werden kann. Das Prinzip kennen wir von Intels Overdrive-Prozessoren. Außer, daß das RAM auf bis zu 136 MByte aufgerüstet werden kann, unterscheidet sich der 7100er sonst nicht vom kleinen Bruder.

Nach dem Motto "Wenn schon, denn schon" war das größte Modell, der Power Macintosh 8100/80, auch das Gerät, das uns Apple für unseren Test zur Verfügung gestellt hat. Das Gerät zeichnet sich äußerlich durch eine Gehäuseform aus,

PowerPC

Der Begriff "PowerPC" ist keine Bezeichnung für eine neue Computergeneration. Er ist der Name für einen neuen Mikroprozessor, der von IBM, Motorola und Apple gemeinsam entwickelt wurde. Ausgeschrieben heißt der Begriff "Power Prozessor Chip", wobei auch Power eine Abkürzung ist, nämlich "Performance Optimized With Enhanced RISC", zu deutsch etwa "Geschwindigkeits-Optimiert mit verbessertem RISC". Nun könnte man RISC ebenfalls noch ausschreiben. Das so entstehende Wortungetüm tun wir uns hier aber nicht an. Jedenfalls sagt der so aufgeschlüsselte Name schon, mit was für einer Art von Prozessor es man hier zu tun hat, nämlich ein RISC-Prozessor. Insgesamt sind vier Prozessoren der Reihe geplant, drei davon gibt es bereits. Der PowerPC 601 ist derjenige, der in den bisherigen Power-Macs seinen Dienst ver-



Das ist er in seiner ganzen Pracht: der Power-Macintosh 8100/80. Ausgestattet war er mit 16 MByte RAM, einer 500er Festplatte und einem Power-PC 601 mit 80 MHz Taktfrequenz.

die man im PC-Bereich wohl Mini-Desktop nennen würde. Hinein passen hier neben der Festplatte und dem schon vorhandenen CD-ROM-Laufwerk zwei weitere 31/2-Zoll-Geräte, Der Prozessor ist mit 256 KByte zusätzlichem Cache ausgerüstet und das RAM des 8100ers kann auf bis zu 264 MByte aufstockt werden, wobei bereits 16 MByte vorhanden sind. In unserem System gaben die polierten Metallscheiben einer 1-GByte-Festplatte ihr Bestes. Auf Wunsch bekommt man auch eine 500er Festplatte. Alle weiteren Ausstattungsmerkmale entsprechen in etwa denen des 7100ers. Auch hier wird das Grafikbild also per separatem Video-Adapter erzeugt.

Unser System haben wir mit Monitor, Tastatur, Maus, Tastaturkabel, Videokabel, Netzkabel für Monitor und einem

Netzkabel für den Computer bekommen. Der Monitor kann an den 8100er angesteckt werden, ähnlich wie bei den meisten PCs, die ebenfalls einen Stromversorgungs-Anschluß speziell für den Monitor zur Verfügung stellen. Computer und Monitor werden dann immer gleichzeitig ein- und ausgeschaltet. Als PC-Veteran aber zunächst einmal blutiger Macintosh-Laie, wundert man sich übrigens über genau diesen und beim Macintosh nicht vorhandenen Netzschalter. Der Computer wird über einen Taster oben rechts auf der Tastatur aktiviert. Abgeschaltet wird er dann über einen Menüpunkt im Pull-down-Menü des Desktops. Genau diese kleinen, aber feinen Eigenheiten sind es dann auch, die die Arbeit oder auch die Unterhaltung mit dem Macintosh-Computer zu einem Fest werden lassen. Weiteres Bei-

spiel gefällig? Bitte sehr: Einen Diskettenauswurf-Knopf gibt es auch nicht. Warum? Weil der Computer die Diskette ebenfalls selbständig auswirft, und zwar in dem man das Diskettensymbol auf dem Desktop in den, ähnlich wie beim Amiga-Computer vorhandenen, grafisch dargestellten Mülleimer wirft. Überflüssig zu erwähnen, daß der Amiga diesen Mülleimer überhaupt vom Macintosh abgeschaut hat. Auch daß die Disketten bei der Installation einer Software selbständig ausgespuckt werden, oder daß automatisch bei einer unformatierten Diskette nachgefragt wird, ob diese formatiert werden soll, geht einem schon nach kurzem Arbeiten dermaßen ins Blut über, daß man zurück am PC erst mal ein Momentchen auf die - nicht automatisch reagierende - Diskette wartet. Der Laie fühlt sich nach kurzer Zeit schon als Computer-Profi. Ganz im Gegensatz also zum PC-Anwender, der sich trotz langjähriger Erfahrung immer wieder mal als blutiger Anfänger fühlt. Oder anders gesagt: Fünf Minuten am Mac, und man hat Spaß; bereits fünf Jahre am PC, und man ist immer noch gefrustet.

Wie bereits angedeutet, ist der in diesem Macintosh verwendete Prozessor schnell; und zwar richtig schnell. Apple gibt als Vergleich eine Leistungssteigerung gegenüber den bisherigen Modellen bis ungefähr zum Vierfachen an. Im Vergleich zu einem 486DX2/66 soll der Power-PC zirka doppelt so schnell sein. Mit einem gleichschnell getaktetem Pentium-Prozessor zieht er ungefähr gleich, sofern es nicht um sogenannte Floating-Point-Befehle geht, die beim 486DX und dem Pentium-Prozessor von dem internen Coprozessor erledigt werden. So etwas

sieht. Ebenfalls zu haben gibt es schon den 603-Prozessor und den 604er. Es fehlt noch der 620er, der von seiner angestrebten Leistung her eher für Supercomputer vorgesehen ist.

Das Interessante an dem Prozessor ist aber nun natürlich nicht sein Name oder seine RISC-Abstammung, sondern seine Leistung. Der 601-Prozessor ist in der Lage, in einem Taktzyklus bis zu drei Prozessor-Befehle abzuarbeiten, wobei es kaum Einschränkungen bei der Zusammenstellung dieser Befehle gibt. Im Gegensatz dazu kommt der 486DX-Prozessor unter günstigen Bedingungen auf zirka einen Befehl pro Takt, der Pentium kommt auf zwei Befehle pro Takt. Außerdem sind auf dem Chip 32 KByte Cache integriert (486DX: 8 KByte; Pentium: 32 KByte). Hinzu kommt, daß der Prozessor ungefähr nur die Hälfte des Pentium-Prozessor kostet, aber mehr Leistung bietet. Das alles zusammengenommen, und vor allem mit Blick auf die anderen Prozessoren der Baureihe, erklärt, warum die Computerbranche im Moment vom PowerPC spricht. Denn wenn es einen Computer gibt, der schneller als die PCs ist, und dann auch noch weniger kostet, gibt es auf Dauer eigentlich keinen Grund, diesen Computer nicht zu kaufen. Auf Dauer würde das dann aber auch einen Rückgang der PC-Verkäufe bedeuten.

Erwähnt werden sollte noch die Geschichte des PowerPC, denn wie gesagt, wurde er von drei Firmen entwickelt. Ursprünglich stammt das POWER-Konzept nämlich von IBM, wie übrigens überhaupt die Idee von RISC-Prozessoren. Die ursprünglich von IBM entwickelten POWER-Prozessoren versahen ihren Dienst in Workstations, die unter anderem für Forschungszwecke verwendet wurden. Der so eingesetzte Prozessor war auf mehrere Chips verteilt. Die Firma Motorola konnte ihre Erfahrung in der Entwicklung der 68000er und einiger anderer Prozessoren beisteuern, so daß der ursprünglich geteilte Prozessor auf einem Chip

integriert werden konnte. Apple fügte schließlich das Wissen in bezug auf Betriebssystem-Entwicklung hinzu, so daß das Macintosh-Betriebssystem schnell auf diesen Prozessor angepaßt werden konnte. Insgesamt vergingen von dem Zusammenschluß der drei Firmen, also von der Idee des PowerPC bis zum ersten funktionsfähigen Chip, ein Zeitraum von nur 15 Monaten.

Inzwischen hat IBM eine eigene Computerreihe auf Basis der PowerPC angekündigt, und auch in Taiwan bastelt man fleißig an Motherboards mit dem PowerPC. Außerdem will IBM eine Variante des PowerPC entwickeln, der gleich noch einen 486er Prozessor mit auf dem Chip hat. Der so genannte 610-Prozessor wird damit ohne Schwierigkeiten DOS- und Windows-Programme ablaufen lassen können, aber auch von der Geschwindigkeit des Power-PC profitieren. Das Einführungsdatum dieses "Über"-Computers ist noch nicht festgelegt. Für Rummel wird er auf jeden Fall sorgen.



besitzt der PowerPC nämlich auch, nur daß er hier nochmal um ein Drittel schneller als der Pentium ist. Soviel jedenfalls zu den theoretischen Werten der Prozessorhersteller. Nachdem Intel bei der Einführung des Pentium-Prozessors getönt hat, daß der Neue zirka doppelt so wie

der 486er Prozessor sein soll, und im alltäglichen Betrieb dieses nicht annähernd erreicht werden konnte, sollte man solche Aussagen allerdings nur mit Vorsicht genießen.

Im Falle des Power Macintoshs gibt es außerdem zwei zusätzliche Einschränkungen. Zunächst einmal verlangt der Macintosh-Computer nach Macintosh-Software. PC-Software oder Windows-Programme verweigert er. Daß diese, zumindest teilweise, doch laufen, darauf kommen wir später noch zu sprechen. Aber grundsätzlich ist der Macintosh-

Computer ein eigenständiges System, genau so wie der Amiga keine ST-Disketten verdaut. Das liegt daran, daß der Mikroprozessor ein völlig anderer ist, und daß auch das Betriebssystem des Macintosh-Computers komplett anders geartet ist. Ein Programmierer, der für PC und Macintosh programmiert, darf sich also prinzipiell zweimal total neu einlernen. Das führt dazu, daß je nach Fähigkeit des jeweiligen Programmierers gewisse Funktionen einer Software auf dem PC und auf dem Macintosh unterschiedlich optimal und damit auch in unterschiedlicher Geschwindigkeit ausgeführt werden. Beide Systeme kann man aufgrund einer Software, die es in einer Version für den

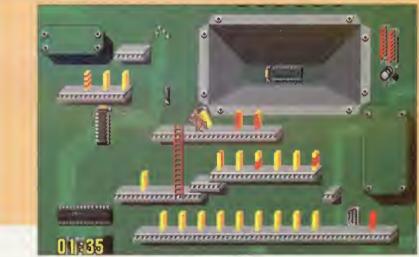
Mac und in einer für den PC gibt, also eigentlich nicht vergleichen.

Hinzu kommt die zweite Einschränkung des Power-Macintoshs. Der PowerPC ist nämlich nicht kompatibel zu den in den vorigen Macintosh-Modellen verwendeten Prozessoren, den 68000ern. Die gleichen Prozessoren übrigens, die auch in den Atari-ST- und den Amiga-Computern eingesetzt wurden. Nun wäre genau das eine Katastrophe für die Macintosh-Welt, wenn

plötzlich die gesamte ältere Software auf den neuen Modellen nicht mehr läuft. Genauer gesagt, wäre dies das Todesurteil der neuen Geräte noch vor deren Geburt gewesen. Denn wer kauft sich schon einen Computer, für den es keine Software gibt (uns Freaks bei POWER PLAY lassen wir mal außen vor). Apple hat sich deshalb etwas einfallen lassen müssen. Die Lösung des Problems wurde in Form eines 68000er Emulators in das



Dank des "Soft-Windows"
laufen auf dem Macintosh
auch PC-Programme.
Allerdings sollte man nicht
hoffen, daß diese auch mit
PC-Geschwindigkeit laufen.
Obendrein emuliert der
Soft-PC nur einen 286er
Prozessor, so daß alle
neuer 386er Spiele
(Syndicate, Die Siedler,
Sim City 2000) dem SoftPC verwehrt bleiben.



Apple Macintosh

Die Macintosh-Computerserie der Firma Apple ist ein eigenständiges Computersystem, mit eigener Software, eigenem Betriebssystem und überhaupt eigener Philosophie. PC-Software läuft auf ihm nur in Ausnahmen (siehe Haupttext), und eigentlich kann das auch nur als Notlösung angesehen werden, denn wer einmal mit echter Macintosh-Software gearbeitet hat, will so schnell nicht mehr an einem anderen Computer sitzen.

Genau das ist es nämlich, was den Macintosh-Computer auszeichnet, und ihn überhaupt erst berühmt gemacht hat: die Einfachheit seiner Bedienung. Apple ging bei der Entwicklung des Computers vom natürlichen Spieltrieb des Menschen aus. Wenn man

einen Computer vor der Nase hat, probiert man einfach mal alles aus. Im Gegensatz zum PC ist der Macintosh so gestaltet, daß man dabei auch nichts kaputt machen kann.

Und damit sind wir auch gleich bei dem Betriebssystem des Macintosh, oder zumindest bei dem Teil des Systems, den ein Anwender zu sehen bekommt, nämlich der grafischen Oberfläche. Diese wird grundsätzlich zur Verfügung gestellt. Einen leeren Bildschirm auf dem man per Tastatur mehr oder minder kryptische Befehle eintippen muß, wie es beim PC der Fall ist, gibt es überhaupt nicht. Beim Macintosh braucht man das auch nicht, denn das System ist so gestaltet, daß man wirklich alles per Maus erledigen kann. Diese gehört beim Macintosh auch grundsätzlich zum Lieferumfang. Überhaupt wurde die Maus als Computer-Eingabemedium durch

den Macintosh überhaupt erst populär und wahrscheinlich hätte die PC-Welt nie die Maus gesehen, wenn es keinen Mac gegeben hätte.

Das alles zusammen hat den Macintosh-Computer bekannt gemacht und die Firma Apple wachsen lassen. Das Ganze hat aber auch seinen Preis. Denn zum einen wacht Apple darüber, daß die Macintosh-Programme auch tatsächlich anwenderfreundlich sind. Anders also als zum Beispiel unter DOS, wo man sich bei jedem Programm wieder erneut einlernen muß. Außerdem werden Macintosh-Computer ausschließlich von Apple hergestellt. Ein Preiskampf mit konkurrierenden Nachbauten gibt es nicht, so daß Apple den Preis nach Gutdünken festlegen kann. Beides führt dazu, daß Apple-Computer grundsätzlich teurer als vergleichbar ausgestattete PC-System sind. Aber Qualität hat nun mal seinen Preis.



In diesem fesselnden Meisterwerk wird nur eine einzige Schiffsflotte über Wasser bleiben! Erleben Sie aufregende Kampagnen, den Schmerz der Niederlage und den Triumph des Sieges!!! Erweitem Sie die kulturellen Resourcen Ihres Staates und überwachen Sie die Geburtenrate Ihrer Bevölkerung. Nutzen Sie Ihre Rohstoffe, um Raketenstützpunkte, Radarstationen, Schiffswerke und SUPERSCHIFFE zu bauen.

- Uber Modem und Nullmodem spielbar

 MB RAM für SVGA (hochauflösende Grafik 1024x768 Bildpunkte) oder

 MB für VGA

 Wirtschaftliche, kulturelle und industrielle Aspekte

 Player History

 Große Auswahl an Schiffstypen

 Echt herausfordernde AI

 Historische Szenarien: der Falkland-Krieg, die Bismarck-Tirpitz

 Connection, der Kampf von Northcape, Yamamoto's Trap und andere.

 Plus noch einige "Was-wäre-wenn"- Gefechte

 Ein echter Genuß für Taktiker und StrategiefansII!

 Mit deutscher Anleitung

 Für IBM-PC 3,5"

PC Player: "Grandest Fleet gehört zu den Programmen, die immer wieder Spaß machen." POWER PLAY: "The Grandest Fleet" entpuppt sich als anspruchsvolles Taktikspiel, das viel strategiesches Feingefühl von uns verlangt. PC Games: 78%, 9/94

ERTIGO GmbH 60598 Frankfurt Tel. 069-68 69 13



Betriebssystem des Power-Modelle eingebaut. Jeder Befehl der alten Software wird von dem neuen Prozessor also sozusagen analysiert und durch neue Befehle nachgebildet. Das Problem ist also zumindest teilweise gelöst. Der fade Nachgeschmack bei dieser Lösung ist die Geschwindigkeit der Emulation. Eine Emulation ist grundsätzlich langsamer als das Original (auch hier lassen wir mal Spezialfälle, wie zum Beispiel ein Cray-Supercomputer emuliert einen C64, außer Acht). Der Power-Mac ist mit der jetzt emulierten alten Software eigentlich genauso schnell, wie wenn die Software auf einem alten Macintosh-Modell mit einem echten 68000er ausgeführt wird.

Ohne Power-Software keine Power

Die Post geht erst dann richtig ab, wenn Programme auf den Markt kommen, die direkt für den PowerPC programmiert sind. Apple nennt das "Native"-Software (sprich: Näitiff). Jeder ernstzunehmende Macintosh-Software-Anbieter hat inzwischen entsprechende Native-Programme der bekannten Programmpakete angekündigt. Unterstützt wird das von der Absichtserklärung Apples, in Zukunft ausschließlich PowerPC-Macs auf den Markt zu bringen. Wenn genügend Power-Macs verkauft wurden, wird es für die Software-Firmen erst richtig interessant, entsprechende Software anzubieten. Und wenn in Zukunft nur noch Power-Macs verkauft werden, passiert das irgendwann mal automatisch.

Wie dem auch sei. Jetzt ist jetzt, und wir haben nach wie vor das Problem, die Geschwindigkeit des Macs mit der eines

PCs vergleichen zu müssen. Einen ersten Hinweis auf die Power des 8100ers gibt das ganz normale Arbeiten auf dem Desktop. Also Vergrößern und Verschieben von Fenstern und so weiter. Das Betriebssystem ist nämlich bereits im Native-Code programmiert. Beim Vergrößern

Eine Leistungsklasse höher liegt der "Power Macintosh 7100/66". Die Zahl hinter dem Schrägstrich gibt die Taktfrequenz des Prozessors an. und Verschieben von Fenstern erfolgt dieses ohne irgend eine spürbare Verzögerung. Anders also wie zum Beispiel unter Windows, bei dem man selbst auf einem 486DX4/100 immer noch ein leichtes Rucken sieht, wenn der Rahmen für ein zu verschiebendes Fenster gezeichnet wird

Ein weiterer Anhaltspunkt gibt das Abspielen von "QuickTime"-Filmen von der Festplatte oder einer CD. QuickTime ist auf dem Macintosh ungefähr das, was "Video für Windows" auf dem PC ist. QuickTime hat allerdings den Vorteil, daß es grundsätzlich Bestandteil des Macintosh-Betriebssystem ist und nicht erst nachkaufen werden muß. Beim Abspielen eines Filmes passiert eigentlich nichts anderes, als daß der Prozessor gespeicherte Bilder möglichst schnell hintereinander entkomprimieren und darstellt. Je nach Größe des Bildes muß es dann auch noch verkleinert oder vergrößert werden. Ein von einer CD abgespielter QuickTime-Film auf dem Desktop hat zunächst

augenscheinlich die gleiche Geschwindigkeit wie auf einem PC; sprich, es ruckelt wie gewohnt. Das ändert sich in dem Moment, wenn man das Fenster mit dem Film vergrößert. Es ruckelt dann zwar weiterhin, allerdings in genau der gleichen Geschwindigkeit. Auf dem PC geht die Bilddarstellung doch deutlich in Richtung ein oder zwei Bilder pro Sekunde, wenn das Fenster mit dem abgespielten Film auf Desktop-Größe hochgeschraubt wird. Beim Mac kommt außerdem hinzu, daß die gesamte Arbeit der Filmdarstellung vom PowerPC übernommen wird, und nicht wie beim PC eventuell noch ein Zusatzprozessor auf der Grafikkarte sitzt, der die Vergrößerungsarbeit abnimmt. Von dieser Darstellungsgeschwindigkeit der QuickTime-Filme waren wir positiv beeindruckt.

Andererseits liegt die Geschwindigkeit bei der Bedienung von normalen Programmen rein subjektiv betrachtet eher im Rahmen eines 386DX/33-Prozessors. Hier bremst die 68000er Emulation doch ganz

Für den nicht ganz so prallen Geldbeutel gibt es den "Power-Macintosh 6100/60"





kräftig. Richtig schnell wird es also tatsächlich erst, wenn man Native-Applikationen einsetzt.

Das wohl für PC-Anwender interessanteste Programm haben wir uns zum Schluß angeschaut: das "Soft-Windows"-Paket, Soft-Windows ist eine in Native-Code geschriebene Applikation für den Power Macintosh, die einen PC mit MS-DOS und Windows 3.1 emuliert. Ein gefundenes Fressen also gerade für Spieler, die vielleicht mal ihre PC-Software auf dem Macintosh ablaufen lassen wollen. Nach einigen Querelen mit der Installation von DOS- und Windows-Software (siehe Kasten "Veräppelt"), ließen wir dann einige Spiele laufen. Ergebnis: Soft-Windows kann zunächst keine Programme verarbeiten, die irgendetwas mit den Modi des 386er und den nachfolgenden Prozesso-

b 22. September '94 a

Gassette 1K/90 Min

> Die ultimative Trailer-Show der besten Videohits im Herbst/Winter '94/'95

außerdem Interviews - Drehberichte - Musik-Clip

rmerken, hin und kaufen! ... oder jetzt schon

OPLAY präsentiert:



Erste Szenen: Sehen Sie schon heute, was morgen auf Video läuft - die Höhepunkte des kommenden Videohalbiahres 1994/95



+Cassette

VIDEOPLAY 10/94

Exemplare Videoplay 10/94 mit Videotrailer-Show (VHS Cass., TDK, 90 Min.)

zum Stück-Preis DM 5,- plus Versand u. Porto DM 9,50

Straße PLZ/Ort

Telefon

Einsenden an: Kinothek Verlag, Karlstraße 26, 22085 Hamburg leferung Inland per Nachnahme (plus NN-Gebuhr) oder Euro-Scheck leferung Ausland nur gegen Vorkasse



ren zu tun hat. Bei Spielen im Protected Mode (Syndicate, ID-Software-Spiele) verabschiedet sich das Soft-Windows-Programm mit der Bemerkung, daß ein ungültiger Befehl gefunden wurde. Genauso verhält es sich mit Windows-Programmen, die den 386er nutzen. Windows selbst läuft nur im Standard-Modus und bei Windows-Applikationen mit 386er Code wird ebenfalls einfach abgebrochen. Mit anderen Worten bedeutet das, daß Soft-Windows ledialich den 286er Mikroprozessor emuliert. Diese Leistung sollte man nun auch nicht schmälern, denn es gehört schon einiges dazu, einen Mikroprozessor mitsamt dem zugehörigen Computer zu emulieren, und dann auf dieser Emulation auch noch Windows-Programme laufen lassen zu können.

286er Emulation

Bei DOS-Programmen, die mit dem 386er nichts am Hut haben, funktioniert das auch tadellos. Ausprobiert haben wir das mit der Microsoft-Textverarbeitung "Word 5.0D". Auch unter Windows gibt es mit Standard-Software keine Schwierigkeiten. Da man aber in Zukunft erwarten kann, daß Programmierer auf den "erweiterten"-Modus von Windows nicht verzichten werden, und auch DOS-Programmierer zunehmend von den 32-Bit-Modi des 386ers Gebrauch machen, müssen sich die Soft-Windows-Entwickler wohl etwas einfallen lassen.

Reine DOS-Spiele ohne die angesprochenen Mätzchen laufen also unter Soft-Windows. Übrigens wird von Soft-Windows auch ein Modus der VGA-Karte emuliert, die Programmierer den "Chain-Four"-Modus nennen. Dieser wird durch Umprogrammierung der VGA-Karten-



Ansonsten ist der Macintosh so, wie man ihn kennt. Apple achtet weiterhin auf Kompatibilität zu alter Software.

Register erreicht, und ist deshalb notwendig, damit man in dem 256-Farben-Modus die Grafik mit Double-Buffering darstellen kann. Diese Technik ist für ruckfrei ablaufende Spiele unerläßlich. Da dieses eine eigentlich nicht dokumentierte Eigenschaft der VGA-Karte ist, kann man vor den Programmierern des Soft-Windows erst mal nur den Hut ziehen, daß sie daran gedacht haben. Leider wird einem das Spielen dann doch vereitelt, denn der Grafikaufbau an sich ist viel zu langsam. Soft-Windows scheint bei DOS-Programmen den Bildschirmspeicher immer wieder komplett neu zu zeichnen. Also auch bei Animationen, die nur einen winzigen Teil des Bildschirms betreffen, wie zum Beispiel bei einer laufenden Figur, wird immer wieder der gesamte Bildschirminhalt gezeichnet. Das kostet Zeit und macht sich in einer ziemlich ruckhaften Animation bemerkbar. Gerade bei Action-Spielen ist das untragbar. Aber auch bei X-Wing stört die ruckelige Grafik den Spielfluß.

Fazit der vorangegangenen Betrachtungen: Der Power Macintosh ist ein hochinteressanter Computer. Allerdings darf man

auf ihm, frei nach dem Motto "Schuster bleib bei deinen Leisten", auch wirklich nur Macintosh-Software anwenden. Wer gehofft hat, mit Soft-Windows seine DOS-Spiele auch auf dem Mac zum Laufen zu bringen, muß sich das aus dem Kopf schlagen. Andererseits gibt es gerade auf dem Mac einige Spieleperlen, die auf dem PC ihresgleichen suchen. Die Mac-Spielewelt ist zwar nicht so groß wie beim PC, wird aber stetig größer. Eines steht aber fest: Wenn die Programmierer erst einmal den PowerPC im Power Macintosh nutzen, werden wir wohl Spiele mit Animationen zu sehen bekommen, von denen ein PC, selbst wenn es ein Pentium ist, nicht mal zu träumen wagt. Und wer sich mit dem Gedanken trägt einen Power-Mac zu kaufen, sollte nicht unbedingt auf unser Testmodell beharren (zirka 14000 Mark). Ein 6100/60 (zirka 4000 Mark) tut's für Mac-Spiele allemal.

Veräppelt

Wie im Test angedeutet, war es gar nicht so einfach, das Programm "Soft-Windows" testen zu können. Schuld daran war die etwas merkwürdige Art der Installation der Software. Soft-Windows kann man als Demo- und als Vollversion installieren. Die Installation als Vollversion funktioniert nur mit einem Paßwort. In Ermangelung eines entsprechendes Codes mußten wir wohl oder übel das Ganze als Demo-Version installieren. Soft-Windows ist zwar voll funktionsfähig, hat aber zwei gewichtige Einschränkungen: zum einen kann man das Programm insgesamt nur

zehnmal starten. Zum anderen läuft es nur für 20 Minuten und bricht dann automatisch ab. So weit, so gut.

Genau diese Einschränkungen waren es dann aber, die einen gründlicheren Test so gut wie unmöglich machten. Beispiel X-Wing: Die Installation allein benötigt rund eine Viertelstunde. Das aber nur dann, wenn man mit der nächsten Diskette in der Hand neben dem Diskettenschlitz sitzt und bei einer entsprechenden Aufforderung ohne zu zögern die Diskette wechselt. Bei unseren ersten Versuchen haben wir schon etwas getrödelt, so daß mitten in der fünften Diskette Soft-Windows einfach abgebrochen hat. Die ganz Prozedur durfte also, diesmal wesentlich hektischer,

wiederholt werden, und einer der zehn Startversuche war vergeudet. Insgesamt sind wir uns relativ sicher, daß niemand innerhalb der 20 Minuten auch nur ansatzweise irgend etwas ausprobieren kann, das ihm einen Hinweis geben würde, ob er sich die Software nun tatsächlich kaufen soll, oder ob er doch lieber die Finger davon lassen soll.

Es ist klar, daß mit dieser Methode ein potentieller Käufer der Software eine Chance erhalten soll, die Katze nicht im Sack zu kaufen. Nur leider funktioniert das nicht. Viel mehr noch: Es erzeugt zusätzlichen Frust, so daß ein williger Kunde vielleicht eher abgeschreckt wird. Und das wird doch wohl nicht der Sinn der Übung sein.

Der Weg ins Multimedia-Land mit CD-ROM



Das Zeitalter des Infotainments hat begonnen. Videoclips zeigen, wo es in der Stadt langgeht. Werbespezialisten lassen Formen fließen.



Ihre Multimedia-Maschine macht Sie zum Toningenieur, Werbefilmer oder Videoclip-Regisseur.



Die besten Games der Sarson. Spannende Adventures und Partnerspiele auf einen Blick.



Der heiße Tip heißt ISDN: Der 64-KBit-Anschluß der Telekom lohnt auch für den Privatmann





Zur richtigen Ausrüstung gehören nicht nur ein CD-ROM-Laufwerk und eine Soundkarte. Wie Sie zu Ihrem maßgeschneiderten Multimedia-System kommen, erfahren Sie in XTRA Media.



Die Computer-Hersteller setzen auf Kommunikation: Brandneue Multimedia-Systeme zu brandheißen Preisen.



XTRA Media stellt detailliert oie Grundlagen vor.



Die richtige Software für Ihr Multimedia-Center im Überblick.

Starten Sie mit XTRA Media in die
Starten Sie mit XTRA Media Welt
Neue Multimedia Welt
ROM der EXTRAKLASSE!
mit CD-ROM der EXTRAMdel
Ab 22.09. im Handel



angeben, wo genau man landen will. Solange der entsprechende Charakter die Schnelligkeit dazu besitzt – kein Problem. Das Rätsel wird also wieder strategischer und bewegt sich weg von dem manchmal etwas unglücklichen Arcade-Stil.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist das "Rollenspielhafte", was meiner Meinung nach mit dem "epischen Charakter" der "Ultima"-Reihe zusammenhängt. Was wir in "VIII" versucht haben, war, die Story in vernünftigen Grenzen zu halten. "Ultima I" bis "VI" oder "VII" sind ja von der Geschichte und vom Zeitaufwand her immer umfangreicher und aufwendiger geworden. Also dachten wir uns, daß durch die Beschränkung auf eine kürzere Geschichte und/oder die Eingrenzung des geographischen Rahmens das audiovisuelle "Spielerlebnis" wieder dichter werden würde. Zusätzlich hatten wir uns in den letzten Jahren das Ziel gesetzt, den Standard an Animationen zu erreichen, den wir ietzt haben. Im nächsten Teil werden wir uns dann wieder mehr auf das "Epische" konzentrieren. Es wird keine Räume mehr im Spiel geben, die keine Funktion haben und den Spieler nur unnötig verwirren. Außerdem werden wir wahrscheinlich wieder Charakterporträts einbauen, damit man nicht das Gefühl hat, mit unpersönlichen Puppen zu sprechen, sondern mit wirklichen Personen.

PP Hast Du eigentlich jederzeit den Einfluß Dinge im Programm zu verändern, die Dir nicht passen?

RG: Ja, absolut. Meistens ist es so: Durch den gigantischen Umfang einer "Ultima"-Geschichte bleibt am Ende der sehr langen Produktionszeit immer eine ellenlange Liste mit Features übrig, die wir beim besten Willen nicht mehr unterbringen konnten und die wir uns sozusagen für den nächsten Teil aufsparen. Zusätzlich spielt natürlich auch die Meinung der Käufer eine große Rolle. Es wird zwar immer Dinge geben, die Interpretationsund Geschmackssache sind, aber wenn viele Spieler übereinstimmend meinen, daß etwas nicht gelungen ist, ändern wir es eben im nächsten Teil.

PP: Wie wird der nächste Teil aussehen, in welche Richtung geht der Avatar?

RG: Etwas, was uns für die weitere Entwicklung der "Ultima"-Reihe sehr wichtig ist, bezeichne ich als "interactive usables" – ein Begriff aus dem "Ultima-Entwicklungsfachchinesisch". Es wird in Zukunft noch mehr Aktionen geben, die ein Charakter ausführen kann: wie etwa Wasser aus dem Brunnen nehmen und den Eimer füllen, Brot backen, einen Gegenstand von A nach B transportieren, etc.

In "Ultima VIII" haben wir ja besonders die Zahl der NPCs reduziert und auch in "IX" wollen wir nicht wieder zu der Riesenanzahl zurückkehren, die es einmal gab. Allerdings muß es genug Bevölkerung geben, damit der Handel wieder funktioniert – dafür war "Ultima VIII" einfach zu klein...

PP: Kommt das Spiel nur auf CD-ROM raus?

RG: Ja, nur auf CD. Wir überlegen noch, ob auf einer oder zwei CDs. Wahrscheinlich werden es zwei werden...

PP: Werdet Ihr auch Filmsequenzer einsetzen, wie jetzt schon bei "Wing Commander 3"?

RG: Ja, aber nicht für den Hauptteil des Spiels, weil wir der Meinung sind, daß sich gerade die "phantastischen" Elemente des Spiels nicht für diese Präsentationsform eignen. Aber es gibt einige technische Hürden, die wir mit Hilfe von Video lösen werden, z.B. wie die Gespräche mit NPCs stattfinden sollen.

Es gibt da einiges, was wir im Moment überlegen – wir wollen auf jeden Fall alle NPCs mit Sprache ausstatten. Wenn also ein NPC redet, gibt es folgende Optionen:

1. Man hört ihn als kleine Figur reden und sieht die Figur gestikulieren. 2. Wenn es mehr als 30 oder 40 NPCs gibt, diskutie-

ren wir die Möglichkeit, Porträts einzusetzen, damit man sich besser mit den Charakteren identifizieren kann. Wenn man die Gesichter sieht und zusätzlich Sprache einsetzt, ist das Bedürfnis nach Animationen natürlich sofort da. Also kann man entweder das Gesicht nur generell eine Stimmung ausdrücken lassen - oder man macht wirklich richtige Zeichentrick-Animationen mit passenden Lippenbewegungen. Das ist dann aber schon so aufwendig, daß man gleich Video einsetzen kann. Wir sind uns allerdings noch nicht im klaren darüber, ob das zum audiovisuellen Gesamtstil von "Ultima" paßt ... Vielleicht entscheiden wir uns aber auch für eine Mischform: Das Intro und die Rückblenden, die auf der Erde spielen als Video und alles, was in Britannia spielt, als Animation. Das sind im Moment so die Schwerpunkte unserer Überlegungen ...

PP: Aber Ihr über egt nicht, ob Ihr die Britann a-Sequenzen als Videos umsetzt?

RG: Nein, eigentlich nicht. Das hat noch nicht einmal etwas mit der "Machbarkeit" zu tun, sondern damit, ob wir es wünschenswert finden oder nicht.

PP: Damit würde man die Phantasie der Spieler auch zu stark einschränken.

RG: Ja, der Meinung würde ich mich anschließen – obwohl es eine große

"Grauzone" in diesem Bereich gibt. Ich habe mit Leuten gesprochen, denen schon die detaillierteren Animationen zuviel waren. Sie fanden es z.B. schon zu realistisch, wenn man einen Gegenstand, der auf dem Boden liegt, klar erkennen konnte. Das kann ich



Kreatives Chaos: Lord British mag's auch in seinen Privatgemächern gerne etwas unaufgeräumt nicht so ganz nachvollziehen, weil ich mir denke, daß gerade das die Phantasie beflügelt, wenn man z.B. zwei Gegenstände sieht und kombiniert, was man nun mit ihnen anstellen könnte. Wenn man die Wahl hat zwischen dem "Indiana-Jones"-Soundtrack und dem Film, würde man doch den Film sehen wollen, oder?

PP Also int ein Mischung zwischen klansischen Animationen und interaktiven Filmen die beste Losung?

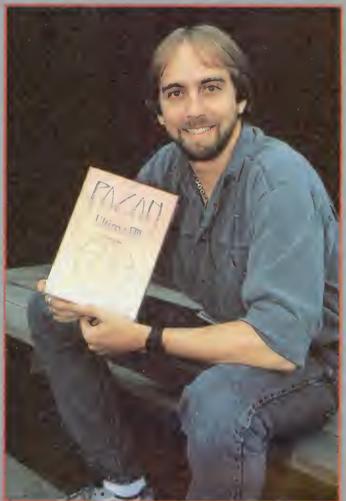
RG: Auf jeden Fall eine Mischung, aber in Zukunft wird es die Zusammensetzung sein, die das Endprodukt ausmacht. Ich habe z.B. den neuen Disney-Film "The Lion King" noch nicht gesehen, aber ich kenne Ausschnitte aus der Produktionsphase. Die Studios benutzen 3D-Rendering, das aber aussieht, als wäre es eine klassische Cartoon-Animation. Man konnte zwar sehen, wie sich das Bild dreht – aber jede einzelne Phase wirkte "flach". Die einzelnen Animationstechniken werden immer ausgefeilter, bewegen sich aber nicht unbedingt nur in die Richtung "live action video".

Ich würde sogar so weit gehen zu behaupten, daß die Spiele, die sich in Zukunft gut verkaufen werden, teilweise technologische Rückschritte machen werden; nicht alles ausnutzen, was heute technologisch machbar ist. Mir ging es bei den ersten "neuen", interaktiven Spielen häufig so, daß ich vom Design-Standpunkt abgestoßen war – ich konnte mir einfach nicht vorstellen, daß sie sich gut verkaufen würden.

Aber mittlerweile gibt es sehr viele Spiele dieser Art und bei einigen hat man zumindest das Gefühl: Hey, das ist ja clever gemacht. Aber ich würde sagen, daß sie eher als Einführung dienen, dem Computermarkt also neue Kunden zuführen. Der Trend wird eher dahin gehen, daß man Spiele in Echtzeit und voller TV-Qualität hat, über die man jederzeit die Kontrolle behält. Daran arbeiten wir zur Zeit...

PP. Sol das sole ne Art Virt - Rentity-Brit nn a werden?

RG: Auch daran arbeiten wir, irgendwann mal so etwas auf die Beine zu stellen. Aber "Virtual Reality" – und auch "interaktive Filme" und "Multimedia" sind mittlerweile ja Leerformeln, völlig überstrapazierte Begriffe ... Das liegt wahrscheinlich daran, daß die Industrie vorgibt, was man darunter zu verstehen hat. Wenn ich aber "Virtual Reality" sage, weiß ich genau, was ich mir darunter vorstelle und auch meine Definition von "interaktiven Filmen" steht fest: Ein Film, der vom Audiound Videostandard her TV-Qualität besitzt und auf dessen Geschehen man jederzeit



solcher Sprung gelungen, daß dem Spieler die bessere Qualität sofort auffallen wird. Das Spiel ist nicht unbedingt umfangreicher geworden, aber was einem sofort ins Auge fällt, sind verbesserte Details, viel mehr Landschaft, mehr strategi-

Kontrovers:

Das ungewöhnliche

Spieldesian von

Ultima 8 hat unter

einige Aufregung

gesorgt

Rollenspiel-Fans für

Fu Programme rdan i me icult xaru da f

sche Elemente. Es

gibt wieder mehr

Party-Members, mehr

Reisen auf Schiffen

und und und...

end or him rwo dit no hi Rch ng or a grand no hio nividio 1 - β?

Zugriff hat. Ich habe bisher noch keinen solchen Film gesehen ... Trotzdem hält es die Produzenten nicht davon ab, alles mögliche als "interaktiv" zu bezeichnen, selbst Spiele mit seitlich scrollenden Levels dürfen sich dieses Mäntelchen umhängen. Genauso mit Multimedia: Ich habe letztens eine Datenbank gesehen, von dem die Produzenten allen Ernstes behaupteten, es handle sich hier um "Multimedia" ...

PP / so kein so und 30-1 ma IX" wird wild riso efficial"

RG: Ja, es wird isometrisch. Darüber hinaus werden dem Spieler aber auch noch andere Neuerungen auffallen. Ein großer Unterschied zwischen "Ultima IX" und allen anderen "Ultimas" ist z.B., daß sich einige der "world building tools" mehrfach einsetzen lassen. Außerdem kommt "Ultima IX" in Super-VGA heraus und wir haben diesmal alles gerendert, nicht nur die NPCs, wie das in "Ultima VIII" der Fall war. Da waren die Landschaften noch von Hand gezeichnet. Aber bei der Datenmenge macht es natürlich einen Riesenunterschied, ob gerendert oder gezeichnet wird - auch ein Grund, warum wir uns für die CD-Version entschieden haben. Vom Visuellen her ist uns mit "Ultima IX" ein

RG: Ich habe für meine Mitarbeiter ein Schriftstück darüber verfaßt, wie ich die Entwicklung der Softwareindustrie sehe nämlich parallel zur Entwicklung der Filmindustrie von ihren Anfängen bis zum heutigen Zeitpunkt. Die erste Phase ist die "experimentelle Phase", in der die Leute noch nicht so recht wußten, wie z.B. eine Kamera funktioniert oder wie lang ein Film ungefähr sein sollte - zehn Minuten oder zwei Stunden. Man konnte auch keinen Experten mieten, sondern mußte sich selber zu einem solchen entwickeln, seinen eigenen Weg finden. Genau das war auch in der Spieleindustrie vor etwa zehn Jahren der Fall, zu dem Zeitpunkt, wo ich eingestiegen bin.

Dann folgte – beim Film – das, was ich als "Studio-Ära" bezeichnen würde: Der Bedarf an guten Filmen war da, aber es bedurfte eines gewaltigen Aufwands und finanzieller Rückendeckung, um sie zu produzieren. Das konnten nur die großen Studios leisten, die dann auch gleich ihre Stars für Jahre unter Vertrag nahmen, weil sie sie dann von Anfang an aufbauen und schulen konnten – und sie natürlich auch vermarkteten und ausbeuteten, so wie

TOP GRAFIKMOPAVIDEO

DIE STÄRKEN DES AMIGA



Egal ob Einsteiger oder Fortgeschrittener - Das AMIGA-Sonderheft 3 hat's: ausführliche Produktübersichten, Grundlagenartikel und jede Menge Info über Malprogramme, Videotitler, Morphing, Effekt-Software, Kurse, Workshops, Tips & Tricks und vieles mehr... Auf keinen Fall verpassen!

Ab 21.09. im Handel

BRIGHN We create worlds.

Humphrey Bogart, Errol Flynn oder Marilyn Monroe zum Beispiel. Alle fingen als "Nobodys" an und wurden erst zu Stars gemacht.

In dieser Phase befinden wir uns zur Zeit - es gibt immer noch keine "Schulen", wo man das lernen könnte, was für unsere Industrie gebraucht wird. Man kann auch keine Leute von der Straße anstellen, die die entsprechenden Fähigkeiten mitbringen. Ich zum Beispiel habe zwar die meiste Erfahrung bei "Origin", aber eigentlich keine formelle "Ausbildung" in Produkt- oder Firmenmanagement und meine eigene Firma ist die einzige, bei der ich je gearbeitet habe. Alles was ich mache, ist "learning by doing". Weil jedes Projekt, das wir aufnehmen, immer umfangreicher wird, werden die Anforderungen an die Managerqualitäten auch immer höher. Ich muß also Aufgaben an jemanden delegieren, der noch nicht so lange dabei ist wie ich. Im Endeffekt haben also immer mehr Leute mit immer weniger Erfahrung immer größere und verantwortungsvollere Aufgabenbereiche. Das ist ein großes Problem, dem man sich stellen muß. Wir bei "Origin" machen es so, daß wir rund ums Jahr Managerkurse anbieten - denn diese Managerqualitäten könnten in der Zukunft stärker ins Gewicht fallen als das Talent. Wir haben großartige Talente - "Microprose" hat sie, "Sierra" hat sie - aber meine persönliche Meinung ist die, daß die Managerfähigkeiten einer Firma darüber entscheiden werden, wer aus dieser "Phase" gestärkt hervorgeht.

Zurück zu der 3. Phase der Filmindustrie: Die "Studio-Ära" endete, als die Fähigkeiten und Produktionsmittel, die man zur Herstellung von Filmen brauchte, Normalität wurden. Heute ist es so, daß man vor allem Geld braucht - dann kann man sich einen Regisseur und die großen Stars mieten. Wenn man dann noch eine gute Idee hat, kann man mit einem solchen Projekt viel Geld verdienen. Im Moment befindet sich der Filmmarkt in der Phase der "unabhängigen Filmemacher" und unsere Industrie wird den gleichen Weg gehen. Die Frage ist nur wann. Als "Origin" nach Austin kam, hatten wir praktisch keine Konkurrenten. Mittlerweile gibt es außer uns noch weitere dreizehn Unterhaltungssoftware-Firmen in dieser Stadt. Wir fragen uns manchmal, ob wir den Absprung in die nächste Phase wagen sollten, indem wir verstärkt Projekte in die Hände unabhängiger Entwickler geben. Der Vorteil daran ist, daß diese

natürlich sehr effizient arbeiten. Aber vielleicht ist der Zeitpunkt noch zu früh – weil die Voraussetzungen dafür einfach noch nicht "Allgemeingut" sind.

Auf jeden Fall stellen wir uns auf diesen "Tag X" ein und richten unsere Firmenstruktur schon jetzt danach aus.

"Wing Commander" z.B. nähert sich der Drei-Millionen-Grenze – keine der kleineren Firmen in Austin hätte die Kapazitäten, um ein so umfangreiches und teures Projekt zu finanzieren. Viele von ihnen glauben auch noch fest daran, daß der 16-Bit-Cartridge Markt überleben wird, obwohl er höchstens noch ein Jahr überstehen wird, mehr aber auch nicht.

PP: Solche Fehleinschätzungen hat es doch sicher auch bei Origin gegeben, oder habt Ihr immer aufs richtige Pferd gesetzt?

RG: Wir waren jedenfalls clever genug, unsere taktischen Fehler als solche zu erkennen – und davon gab es gar nicht wenige. Als wir nach Texas zogen, war ich noch ein absoluter Apple-Fan. Ich mochte die Maschine, die Firma und war felsenfest überzeugt, daß der bessere sich letztendes durchsetzen würde. Wir haben also Spiele für den Apple designt, viel investiert - um dann festzustellen. daß es keinen Apple-Markt für uns gab. Das Jahr, in dem wir dann auf den IBM-PC umgestellt haben, war eine echte "Durststrecke" für "Origin"; eine ungemütliche Marketingsituation, in die ich selbst die Firma gebracht hatte.

Oder zum Beispiel unsere "spin off"-Strategie. "Martian Dreams" und "Savage Empires" wurden zwar einigermaßen gut aufgenommen, brachten uns aber vom technologischen Standpunkt nicht dahin, wo wir hin wollten. Außerdem waren diese Projekte auch noch teurer, als wir uns das vorgestellt hatten. Oder "Pacific Strike", von dem ich immer noch glaube, daß es ein paar Monate zu früh auf den Markt kam. Unsere Entwicklungs-Philosophie hat sich in der Zwischenzeit verändert: Anstatt eine erfolgreiche Engine zu nehmen, und eine andere Geschichte drumherum zu basteln, zielen wir jetzt auf eine technologische Basis ab, die sich permanent weiterentwickelt. Deshalb ist "Wing Armada" besser als "Wing Commander II" und hat schon viel von der "Wing III"-Technologie. Wenn "Wing III" dann fertig ist, wird das natürlich das überlegene Spiel sein. Das gleiche trifft für "Ultima VIII, IX" und das neue "Crusader" zu.

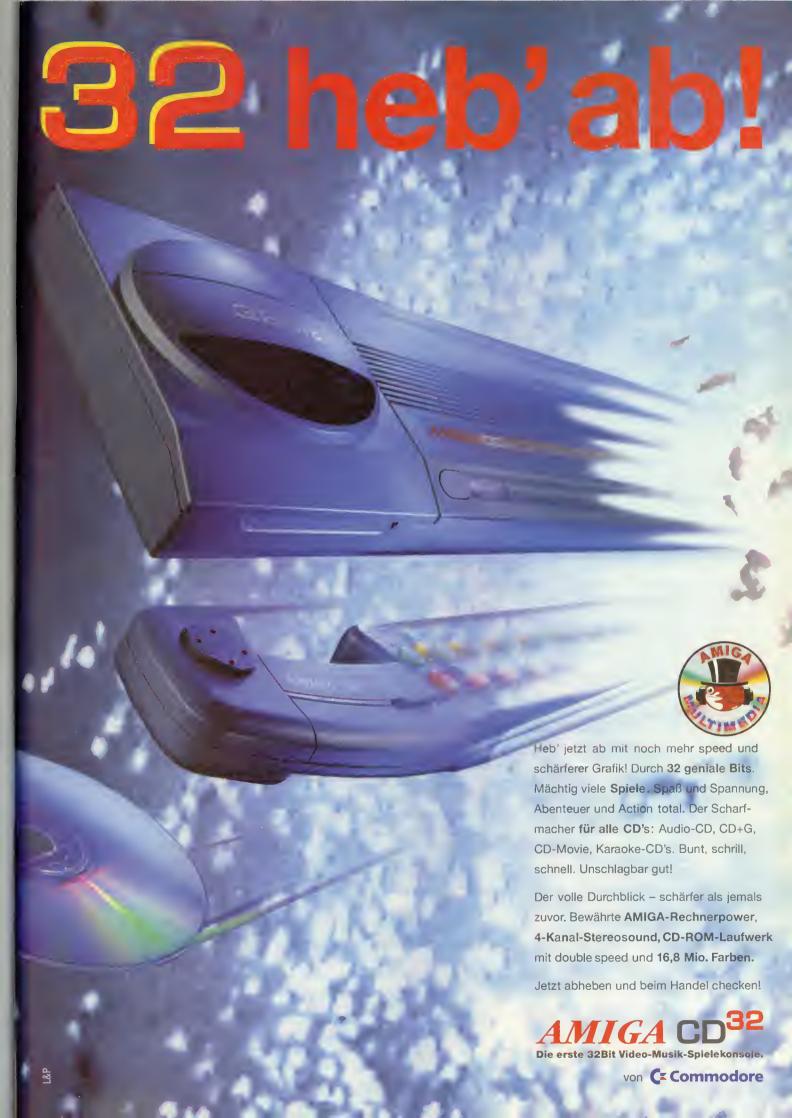
"Crusader" ist eine Art "spin off" von "Ultima", sieht aber weder so aus, noch hat es sonst etwas damit zu tun. "Crusader" ist ein Science-fiction-Spiel, das zwar eine ähnliche Perspektive wie "Ultima" bietet, aber eher ein reines Action-Ballerspiel ist; eine Art "Wing Commander meets Ultima". Man hat Missionen wie in "Wing Commander", wird also per Video gebrieft usw.; aber diese Missionen spielen sich auf einer "Karte" ab, wie in "Ultima". Aber das waren auch schon die Gemeinsamkeiten; "Crusader" ist ein regelrechtes Science-fiction Spiel. Die Skills haben sich total verändert, es ist in Super-VGA und man hat viel mehr Action- und Strategieelemente. Es ist technisch viel ausgereifter als "Ultima VIII", aber noch nicht so weit wie "Ultima IX" – so wird die positive Entwicklungslinie eingehalten, die ich eben angesprochen habe.

PP: Was hältst Du von den Hardware-Plattformen, die jetzt neu entstanden sind 3DO, CDI, Jaguar?

RG: Als "Origin" sich mit dem Gedanken beschäftigte, auch hier Marktanteile zu erwerben, haben wir natürlich viel mit den Entwicklern dieser Systeme gesprochen – vor allem mit "Broderbund", "Sierra" und "Electronic Arts". Was mich bei "Electronic Arts" beeindruckt hat, war die langfristige Planung. Zu dem Zeitpunkt konnte ich mir überhaupt noch nicht vorstellen, daß man in unserer Industrie drei oder sogar fünf Jahre im voraus planen kann.

Sie überlegten also folgendes: Wenn man die Trends in unserer Industrie beobachtet, fällt auf: Erst kam Atari mit seinen alten Cartridge-Games, die sich eine Zeitlang sehr gut verkauften und dann praktisch über Nacht wieder vom Markt verschwanden. Dann kam der Nintendo-8-Bit-Kram. Dann verpaßte Nintendo den Anschluß an den amerikanischen Markt und Sega übernahm mit Genesis. Aber Electronic Arts war zum Zeitpunkt dieser Gespräche schon überzeugt, daß auch dieser Markt irgendwann zusammenbrechen würde und man eine neue Perspektive schaffen müßte. Es ging ihnen eigentlich gar nicht darum, ob sich nun das 3DO durchsetzen würde, aber irgendetwas mußte zu diesem Zeitpunkt kommen, um das entstehende Loch zu füllen.

Ich persönlich sehe bei keinem der drei genannten Systeme besonders großes Marktpotential, aber zum Glück gibt es ja den PC, der in den nächsten Jahren seine Position noch ausbauen wird.



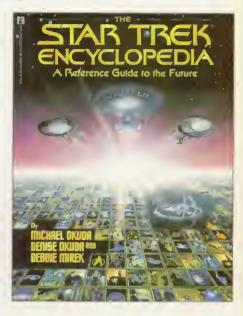


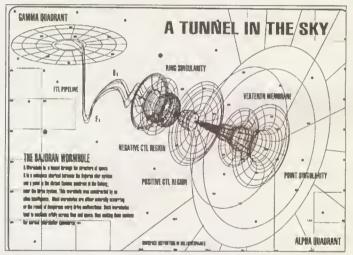
All Good Things must come to an End...

... aber natürlich nicht bei uns. Auch wenn die Enterprise NCC-1701D in der nächsten Zeit wohl nur als Wiederholung über den Bildschirm flimmern wird, ist das noch lange kein Grund zur Traurigkeit. Star Trek VII ist schon längst in der Mache, und es ist wohl so gekommen, wie viele es vermutet haben: Die alte und die neue Crew treffen aufeinander. wobei sich Shatner und Stewart bei den Dreharbeiten kräftig in den Haaren hatten. Grund waren einige verbale Ellenbogenchecks von Shatners Seite, auf die Stewart ebenso stinkstiefelig reagierte: Kirks Sterbeszene (!) mußte mehrere Male wiederholt werden, weil Stewart wegen der schlechten schauspielerischen Leistung im entscheidenden Moment im Set laut loslachte. Vielleicht wäre ia eine Dokumentation über die Dreharbeiten mindestens genauso interessant wie der fertige Film.

Michael Okuda/Denise Okuda & Debbie Mirek | The Star Trek Encyclopedia

Ein geradezu unglaubliches Buch! Eigentlich ein Nachschlagewerk über alles (und zwar wirklich alles), was jemals im Star-Trek-Universum erwähnt wurde, zu sehen war oder eben nicht zu sehen war! Gleichzeitig ist es aber auch ein Buch, in dem man einfach blättert und aus dem Staunen nicht mehr herauskommt. Von A&A-Officer (Wissenschaftsoffizier, auf Archäologie und Anthropologie spezialisiert) bis Zytchin III (einem Planeten, auf dem Picard einmal einen viertägigen Landurlaub verbrachte) erfahren wir zum Beispiel etwas über alle Planeten und Sterne, deren Bewohner sowie deren Bezug zu allen Serien und Filmen. Eine echte Überraschung dürfte wohl sein, daß die Rolle des Spock zuerst DeForest Kelley angeboten wurde, der jedoch dankend ablehnte. Ebenso war Lloyd Bridges ("Hot





Wer schon immer einmal wissen möchte, wie ein Wurmloch strukturell aufgebaut ist, bitteschön. Die Abbildung ist eine schematische Darstellung der Raumanomalie in der Nähe von Deep Space Nine, welche den Alpha-Quadranten mit dem bis dahin weitgehend unbekannten Gamma-Quadranten unserer Milchstraße verbindet...

Shots I & II") zunächst als Kapitän der Enterprise im Gespräch, wurde dann aber doch zugunsten Jeffrey Hunters fallengelassen. Die erste Enterprise wurde im Jahre 2245 in der San Francisco-Raumwerft konstruiert, wo sie dann unter Captain Robert T. April ihre erste Fünf-Jahres-Mission erfüllte, bevor sie dann unter dem Kommando von Christopher Pike weitere zehn Jahre neue Welten erforschte. Erst dann folgte James T. Kirk.

Es werden so wichtige Dinge wie die Registrationsnummern der jeweiligen Raumschiffe erklärt (dieses berühmte NCC) wie auch die verschiedenen Raumschiffklassen als solche. Angefangen von der Galaxy- bis hinunter zur Wambundu-Klasse werden alle Schiffe aufgezählt und im Zusammenhang zum Star-Trek-Universum gesetzt.

Aber auch so merkwürdige Dinge wie eine Cochrane-Verzerrung, Kaferianische Äpfel oder Parthas à la Yuta ausführlich und mit allen möglichen Nebenverweisen

erklärt. Michael Okuda, einer der Autoren dieses Kompendiums, weiß, wovon er erzählt. Letztendlich war er für das Ausstattungsdesign der Enterprise-D zuständig und entwickelte alle Computerdisplays, wissenschaftlichen Geräte sowie verschiedene Raumschiffe.

Und wen der Aufbau und die Funktionsweise eines Warp-Antriebes interessiert, kann hier Nachhilfeunterricht in Sachen Raumphysik nehmen. Als der berühmte Physiker Stephen Hawking einen Gastauftritt in der Folge "Descent Part I" hatte, wurde er auch während der Dreharbeiten durch den Maschinenraum geführt. Als er mit seinem Rollstuhl am Warp-Antrieb vorbeifuhr, lächelte er und sagte: "Daran arbeite ich gerade."

Verlag: Pocket Books ISBN: 0-671-86905-1 Preis: ca. 47 Mark



The Original Star Trek Box

Ihr seid Star-Trek-Fans? Ihr seid immer auf der Suche nach neuen Goodies und Stücken für Eure Star-Trek-Sammlung? Prima! Für eingefleischte Sammler gibt es nun die "Original Star Trek Box" mit drei Musik-CDs. Wer allerdings auf minutenlange Musikgenüsse schwört, wird ent-



pert es aus den Membranen der Lautsprecher wie zur Blüteperiode der Vor-Hi-Fi-Zeit: Kein Wunder: stammen doch die Orginalaufnahmen vom 22. und 29. November 1965. Aber die technische Qualität der Aufnahmen dürfte in diesem Fall für einen echten Trekkie sowieso nur von nebensächlicher Bedeutung sein. Fazit: Für echte Sammler gehört die Star Trek Box in das CD-Regal, Musikliebhaber machen lieber einen großen Bogen. Für ganz große Fans ist diese CD zudem eine ungeahnte Quelle neuer Möglichkeiten: Man könnte beispielsweise den eigenen Anrufbeantworter mit einem passenden Spacejingle starten lassen, oder einen Kurzclip digitalisieren und als Windows-Sound weiterverwenden. Last not least: Unentwegte Multimedialisten hören die CDs passend zu den jeweiligen Serienfolgen - guasi als Multitasking. Zu beziehen ist die komplette Sammelbox mit drei CDs für 33,40 Mark über 2001. mh

... to boldly hear what noone has

heard before: Ohne

Alexander Courage

hätten wir nicht

Titelmusik, auch wenn sie besonders

auf der ersten CD

ganz entsetzlich

scheppert.

diese schöne

STAR TREK täuscht sein. Auf den drei CDs befinden sich "nur" die Soundtracks von insgesamt sechs Folgen der Fernsehserie "Raumschiff Enterprise" wohlgemerkt der alten Serie mit William Shatner als Capt. Kirk und Leonard Nimoy als Spock. Mit dabei sind sogar die Sounds der ersten Folge The Cage. Nach der unverkennbaren Titelmusik, geht es hier

mit kleineren Musikschnippseln Schlag auf Schlag: "Prime Specimen" mit einer Spieldauer von über drei Minuten gehört

noch zu den längeren Passagen, "Torchy

Girl" mit nur 12 Sekunden bildet das

Schlußlicht. Obwohl auf CD und nachträg-

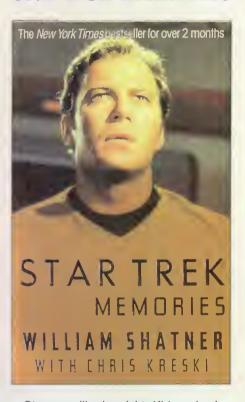
lich neu gemastert, scherbelt und schep-

ORIGINAL TELEVISION SOUNDTRACK

Label: ZYX-Records Bestellnummer: 7704-2

Preis: 33,40 Mark

William Shatner **Star Trek Memories**



Ob man will oder nicht, Kirk und seine utopische Rasselbande sind längst zu lkonen der Populärkultur geworden. Kein anderer Kult wird von den Fans mit ähnlich liebevoller Hingabe gepflegt, wie unser aller "Star Trek"-Kindheits-Universum. Im Laufe der Lichtiahre hat sich Roddenberrys Hirngespinst angefüllt mit allerlei Mythen und Geschichten, die nicht alle unbedingt wahr sein müßen. Um so genauer spitzen wir die Langohren, wenn ein wirklicher Insider aus dem Nähkästchen plaudert. In William Shatners "Star Trek Memories", das er zusammen mit Co-Autor Chris Kreski geschrieben hat, erfährt der geneigte Trekker fast alles, was sich vor und hinter den Kulissen der original Fernsehserie zugetragen hat. Die witzige, 400 Seiten starke Reise in des Weltalls unendliche Weiten wird aufgelockert durch zahlreiche Interviews mit der ursprünglichen Crew und über 120 Schwarzweißfotos vom Set. Für Fans der Serie eine echte Bereicherung. Wer schon immer mal wissen wollte, welche Zigarettenmarke und welche Comics Vulcanier bevorzugen, sollte sich übrigens schon mal den November vormerken. Dann erscheint in den Staaten der Nachfolgeband "Star Trek Movie Memories" als Hardcover.

Verlag: Harper Spotlight

ISBN: 0-6-109235-5 Preis: 6,99 Dollar



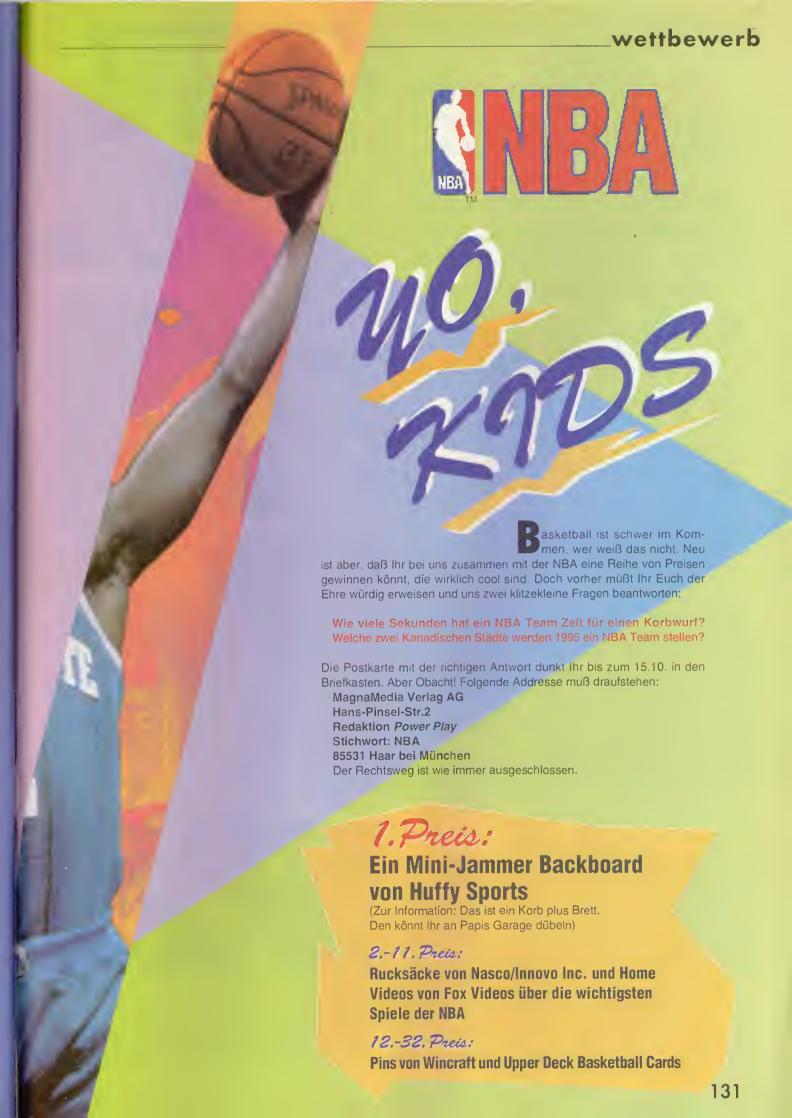
Da hilft nur eins:

ietzt im Abo

Nebenwirkungen:

- Sie erhalten PCgo! lückenlos per Post frei Haus
- Preisvorteil von 12%
- Super Programmdiskette als Begrüßungsgeschenk
- Sie können jederzeit kündigen

PCgo! und Sie werden noch besser



Willkommen im POWER PLAY-Einkaufsparadies.
Ungetrübt von Öffnungszeiten, Wochenenden oder Feiertagen könnt Ihr Euch in unserem POWER SHOP dem Konsumrausch hingeben. Neu: Jetzt mit komplett frischem Sortiment!

er POWER SHOP. Hier stellen wir, extra für Euch, einen ganzen Haufen feiner Goodies zusammen, die aus dem Leben eines POWER PLAY-Lesers nicht wegzudenken sind. Angefangen von coolen Star Trek-Sachen über fulminante Poster bis zum Mech-Bausatz findet Ihr hier eine stattliche Anzahl feiner Sammlerstücke, die von der kritischen Redakteursschar für Gut befunden wurde. Was unseren Testern nicht gefällt, was wir uns nicht selbst an die Wand hängen oder ins Regal stellen würden, und unseren Qualitätsansprüchen schlichtweg nicht genügt, erscheint erst gar nicht auf diese Seiten.

Um noch besser auf Eure Wünsche einzugehen, bitten wir um Eure Mitarbeit. Schickt uns einfach die Bestellpostkarte, die Ihr in dieser Ausgabe findet, und schreibt in das dafür vorgesehene Feld Euren Wunschartikel hinein, den wir im Shop anbieten sollen. Wir werten dann Eure Wünsche aus, und versuchen die gewünschten Gegenstände zu besorgen, um diese dann im Shop anzubieten. Die gleiche Karte dient auch zur Bestellung. Kreuzt einfach an, welchen Artikel Ihr in welcher Anzahl kaufen wollt, klebt eine Briefmarke drauf, und steckt die Karte in den nächsten Postkasten.

Versandbedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen gründlich durchlesen, um später eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden. Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief. Bei jeder Bestellung Ist Euer Geburtsdatum und Eure Unterschrift unbedingt erfor-

derlich. MInderjährige müssen außerdem einen Erzlehungsberechtigten mit unterschreiben lassen! Ohne die Unterschrift auf der Bestellung können wir nicht ausliefern.

Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer von 15 Prozent. Im Inland erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 12 Mark Versandkostenpauschale). einem Warenwert von 500 Mark liefern wir versandkostenfrei. Im europäischen Ausland erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 17 Mark Versandkostenpauschale. Bei Postern werden nochmal 5 Märker zusätzlich für die extrem stabile Posterversandröhre fällig.

Mit erscheinen dieser Artikelliste verlieren alle vorhergehenden ihre Gültigkeit. Angebot nur, solange Vorrat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es zu teilweise Lieferzeiten von bis zu 6 Wochen kommen, bitte habt dafür Verständnis.

Wer nicht die Bestellkarte verwendet, sondern per Brief bestellen möchte, schickt seine Order bitte an folgende Adresse:

Interact Reza Memarl Johann Strauß Straße 15 85591 Vaterstetten

Wenn Ihr Fragen, Kritik oder Anregungen zum Shop loswerden wollt, könnt Ihr Euch an unsere POWER SHOP-Hotline wenden. Die POWER SHOP-Hotline ist jeden Montag von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer 08106 4189 zu erreichen — es werden hier keine Bestellungen angenommen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.





Star Wars: Titel-Poster "Type A"

Bestellnummer: SW-04. Einzelpreis 16,90 Mark. Das Poster zum Film: Das Poster ist im Stil des original Filmplakates, das 1977 zu sehen war.



Star Trek: TNG-Mega Poster

Bestellnummer: TNG-03. Elnzelpreis 49 Mark.
Das ultimative Star Trek-Poster für jeden Fan der Serie
"The next Generation". Als Motiv dient die Enterprise 1701-D.
Das Poster ist 65 Zentimeter breit und 1,85 Meter lang!





Screenie: "Space Monolith"

Bestellnummer: SC-01. Einzelpreis 22,90 Mark. Schöner schauen: Screenies sind bedruckte Rahmen, die mit Leichtigkeit (per Klettverschluß) an 13", 14" und 15"-Monitoren befestigt werden können. Macht aus der grauesten Monitor-Maus einen bunten Blickfang. Unser Motiv ist der "Space Monolith" — passend für rasante Spacespiele.



Logitech Thermo-Mauspad

Bestellnummer: PP-02. Einzelpreis 30 Mark. Das fulminante Maus-Pad aus dem Hause Logitech. Das Pad ist wärmeempfindlich und verändert je nach Temperatur seine Farbe. Es gibt diese Mauspads noch nicht im Einzelhandel sondern voerst nur im POWER SHOP.



Bestellnummer: SW-05. Einzelpreis 185 Mark. Brandneu: Der imperiale Stormtrooper zum selberbauen. Der Bausatz besteht aus hochwertigem Vinyl und ist im Maßstab 1/4 das fertige Modell ist rund 46 Zentimeter hoch! Die Blasterwaffe ist natürlich mit beim Bausatz dabei.



Medium OmniMech Blueprints

Bestellnummer: BT-03. Einzelpreis 39,90 Mark. Für Technikfreaks: Nagelneue Medium Omnimech Blueprints. In dem Set sind die farbigen Blueprints (postergroße Querschnittzeichnungen) von vier verschiedenen Mechs - Black Hawk, Dragonfly, Fenris und Ryoken enthalten. Die Poster sind gefaltet in einer Packung.



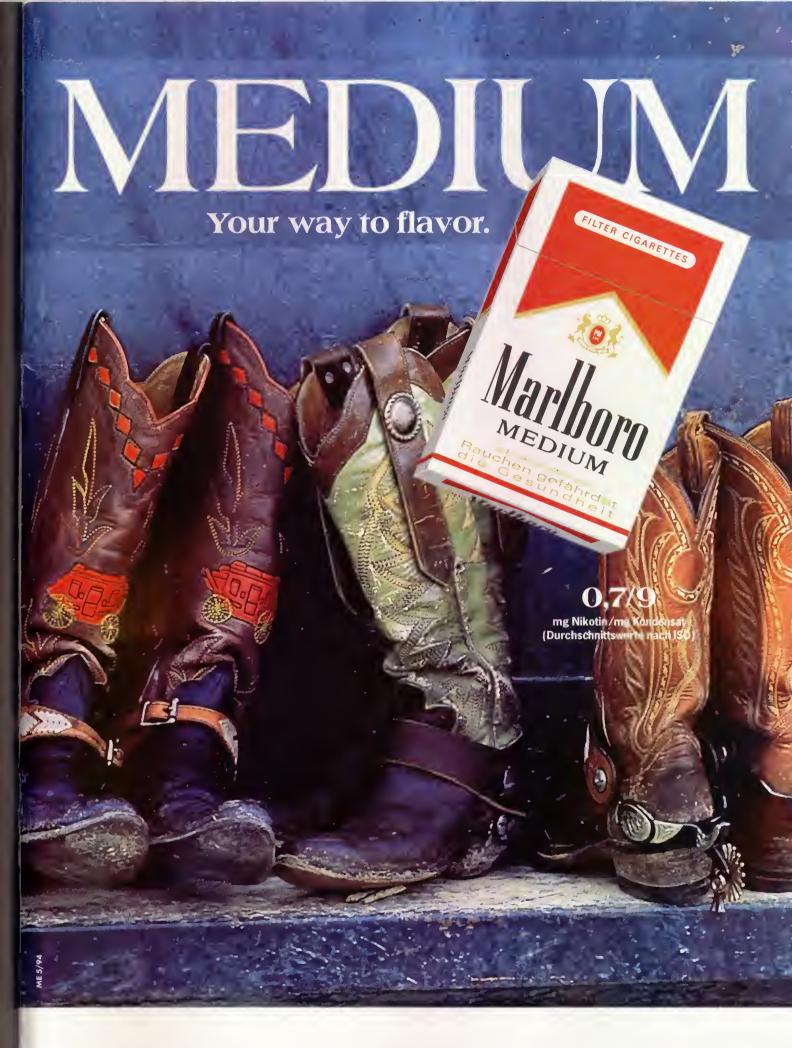
Alle Artikel aus den ersten Shop-Ausgaben sind mittlerweile restlos ausverkauft. Also bitte diese Artikel nicht mehr Alsu unde diese Artiker nicht mehr bestellen. Kunden, die bereits Vorkasse geleistet haben, bekommen Ihr Geld umgehend zurückerstattet. POWER

→ 11/94 →

erscheint am 12. Oktober Jahrhundertsommer dieses Jahres mit ersten Grauschleiern einzunehein. Doch den wahren Zecker kann des alles nicht erschättern, weiß er doch, daß die Verwinterszeit und Väterchen Frest ihm die erlesensten Perlen der Spieleszene bescheren werden. So wird die Herbstaussabe der Landoner ECTS Klarheit in die sagenumwehenen Versprechungen der Programmierer bringen. Unser "Rollkommande England", bestehend aus Volker und Pete, tritt au, um die Spielemogule mit Fragen zu löchern und Euch gieich kofferweise mit neuen Informationen zu überschütten.

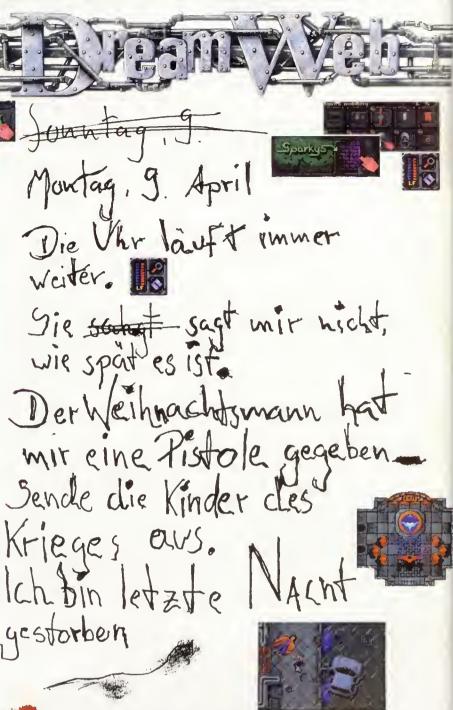
Wenn ihn nicht verher der intergalaktische Staubsauger erwischt, hat sich für die nächste Ausgabe Roger Wilco persönlich angemeldet, um Euch erste Einblicke in die sechste Episode der Raumputzkolonnen-Saga Space Juest zu gewähren.

Michael indes freut sich schon darauf, seine Rockerallüren in Eull Throttle auszuleben. Wir haben ein ausführliches Preview dieses neuen Lucas Arts-Adventures für Euch in petto. Wie Ihr dann Euren PC zum heißen Ofen macht, verrät Euch Meister Fisch, der in seinem Programmier-Schwerpunkt: "Wie mache ich ein Computerspiel?" die disten zum Bauchen bringt. In den USA haben ur uns mal bei den CD-ROM-Gurus von Software Sorcery umgeschaut, die Euch In einem umfassenden Interview nähergebracht werden. Um im Land der unbegrenzten Möglichkelten zu bleiben, testen wir Sid Meiers neue Besiedlungs-Simulation Colon uniform auf Herz und Nieren. Underworld-Veteranen haben allen Grund zur Freude: Electronic Arts legte uns das ScI-Fi-Spektakel System Shook Ins Testlabor. Auch Novalogics Joxel-Space-Panzer-Simulation Americal Fish werden wir in der nächsten Nummer bis aufs letzte Schräubstien zerlegen.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)





Die sieben Schläfer sind erwacht! Ihre Träume verfolgen Dich bis in den Tod.

Ein Spiel, für das man sterben könnte!



FÜR PC UND PC-CD-ROM (ACCOMMODORE AMIGA (ALLE MODELLE A1200 ERWEITERTE VERSION

Mit deutscher Sprachausgabe (nur CD-ROM) und deutachem Hidschirmtext.

empire R A C T I V E

